UŠETŘETE S NÁMI **500 Kč** SLEVOVÉ KUPÓNY UVNITŘ ČASOPISU

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360

XBOX 360™

OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

Hrajeme Rock Band
Hodí se rocková kapela do obýváku?

Exkluzivní recenze

grand theft auto IV

9 stran • tipy do hry • každý detail Liberty City

Podrobné recenze:

- Universe at War: Earth Assault
- UEFA Euro 2008
- Dark Sector
- MX vs. ATV Untamed
- Football Manager 2008
- Beautiful Katamari

ČÍSLO 11 KVĚTEN 2008 299 KČ (449 SK)
Future MEDIA WITH PASSION
9 771802 557009 11

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ | JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360 | ČÍSLO 11
GRAND THEFT AUTO IV ROCK BAND UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT EURO 2008

Speciální nabídka Speciální nabídka Speciální nabídka Speciální nabídka

Starší čísla za jedinečnou cenu

99 Kč za číslo

OXM 1 + Starter Pack

OXM 2

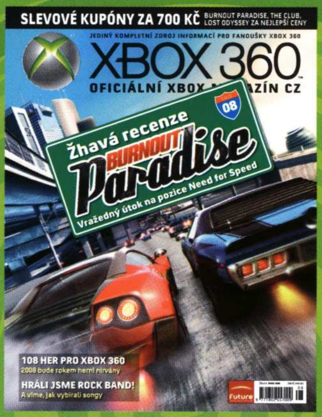
OXM 3

OXM 4

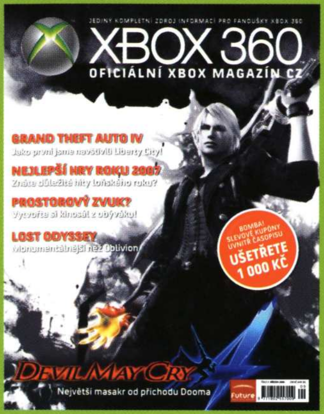
OXM 5 + Halo 3 Speciál

OXM 6

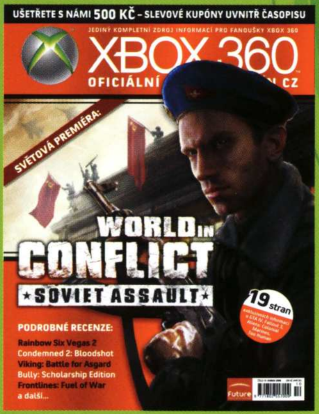
OXM 7
+ Call of Duty IV Speciál



OXM 8



OXM 9



OXM 10

100 stran
o vaší oblíbené platformě

9 GB DVD
demoverzí, videí a další

velký plakát
s herními motivy

recenze
všech her pro Xbox 360

Jak si starší čísla objednat?

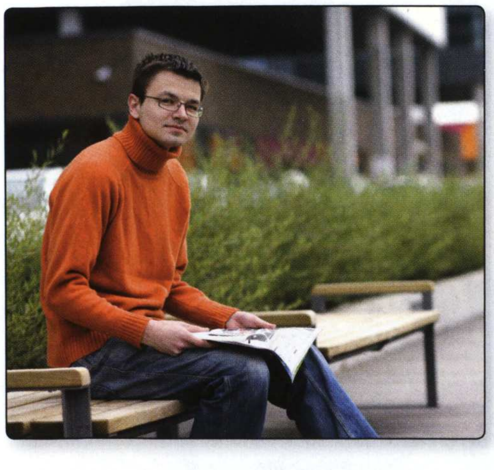
1) telefonicky: na bezplatné lince 800 11 55 88
2) e-mailem: pošlete e-mail s kontaktními údaji a čísly požadovaných starších časopisů na adresu **predplatne@cpress.cz**

Kontakty pro zájemce ze SR: e-mail predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Jednotná cena za starší číslo Oficiálního Xbox 360 magazínu je 99 Kč včetně poštovného na dobírku.

Nabídka platí pouze do vyčerpání zásob!

Vítejte!



TENTOKRÁT (NE)JEN A POUZE O GTA

MYSLELI JSTE, ŽE TO NEDOKÁŽOU? Že není možné dodržet všechny sliby a připravit triumfální návrat do Liberty City? Že už se jen těží známá a zavedená značka, která by prodala i použité spodní prádlo, kdyby na ní bylo vhodné logo? Mýlili jste se, GTA IV je skvělá hra, a i když navenek netřímá v rukou jasně uchopitelnou návnadu (podobně jako mělo San Andreas jízdu po venkově), po chvíli vás uchvátí hloubka a detail, s jakým tvůrci vytvořili svůj šestý „simulátor života gangstera".

Není to jen bezstarostné přejíždění chodců na silnicích, není to jen vykrádání aut, GTA IV představuje fungující město s uvěřitelnou atmosférou. V Liberty City si nehrajete, ale prožíváte příběh východoevropského emigranta, který objevuje místní svět. Postupné odkrývání charakterů jednotlivých protagonistů, posun od iluze „užívání si života v New Yorku" po tvrdý boj o každou kůrku chleba pomocí nepříliš legálních operací nebo skvělý multiplayer – to vše naše britské kolegy donutilo udělit hře absolutní hodnocení.

Vydání GTA IV je jednoznačně událostí roku, která těžko najde významem srovnatelného konkurenta. Nejde jen o samotné dobrodružství Nika Bellice... úspěch či neúspěch hry ovlivní rovněž podobu herní branže jako celku. Vydavatelská společnost Take-Two stále odolává nabídkám EA na odkoupení, a i když mnozí věří, že dřív nebo později podlehne (více se tématu věnujeme v komentáři a Byznysu), důležitá bude cena, která může ovlivnit další fungování sloučené společnosti.

Vedle jedné z nejúspěšnějších sérii všech dob zůstane každá další informace nutně ve stínu. Přesto se o jednu s vámi musím podělit. Oficiální Xbox 360 magazín v podobě tištěného měsíčníku, jak jej znáte, končí. Děkujeme všem čtenářům za podporu i nadměrnou aktivitu, která v případě soutěže s Halo 3 nabyla neočekávaných rozměrů. S Xboxem 360 se ale rozhodně neloučíme. V přípravě jsou další projekty a speciály, o nichž vás budeme informovat na kompletně rekonstruovaných stránkách www.doupe.cz, kde také najdete všechny recenze xboxových titulů včetně her pro XBLA od oblíbených autorů. A samozřejmě se uvidíme na Xbox Live! Možná třeba v ulicích Liberty City...

Honza Morkes, šéfredaktor

TENTO MĚSÍC JSME...

vyhráli Euro! Improvizovaná sestava se Sionkem a Vlčkem v útoku, podporovaná ze zálohy Polákem a Galáskem, dokázala projít kvalifikaci se ztrátou pouhých dvou bodů. A pak že to bez Kollera a Baroše nepůjde...

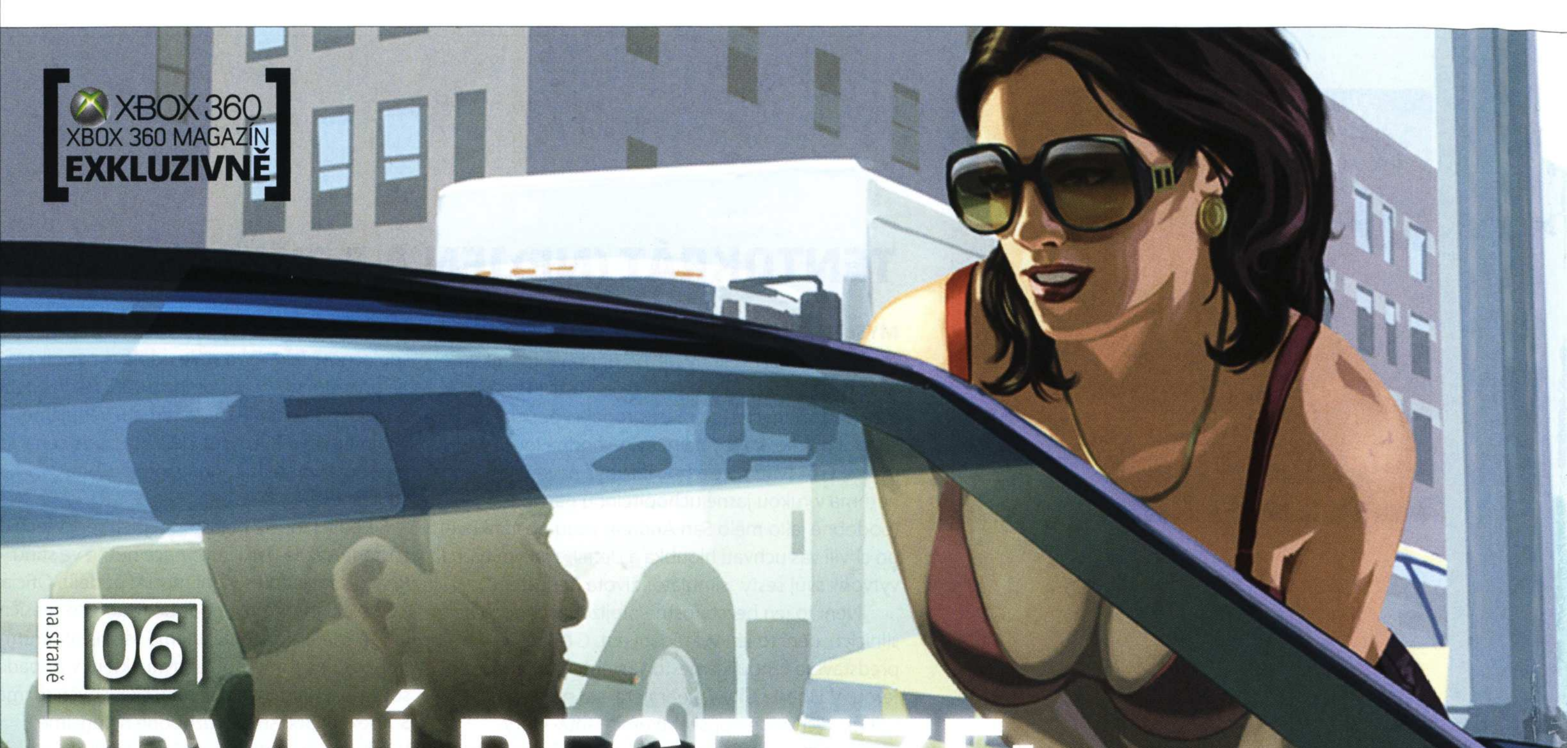
zjistili, že už nejsme nejmladší. Redakční zapíjení totiž skončilo už o půl druhé a to ještě Kamil málem usnul o hodinu dřív.

tak dlouho se dohadovali, kdo bude ovládat jaký nástroj v Rock Bandu, až se nabídl profesionální bubeník Václav Valeš a hru pro nás zrecenzoval.

řešili dilema. Do McDonaldu se už nevrátíme, ale na poloviční cestě k němu se objevil nový fast food. Zatím odoláváme, ale je možné, že jednou zatoužíme po grilovaném mase ve stánku o velikosti karavanu s nádherným výhledem na výpadovku.

byli donuceni ve volných hrát na Playstationu 3! Všechny Xboxy totiž byly rozebrány a v redakci zůstaly jen přebytečné krabice. Když jsme se hodně nudili, jednu z nich otevřeli (sedal na ni prach), překonali vrozený odpor a zahráli si plastelínové dobrodružství Uncharted. Snad nám velký Mattrick odpustí.

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ



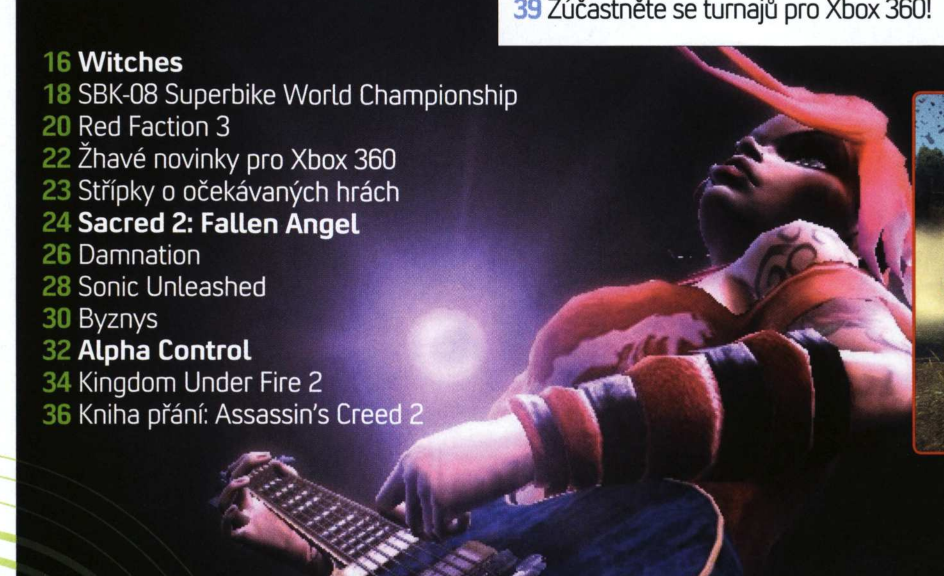
XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

na straně 06

PRVNÍ RECENZE: GRAND THEFT AUTO IV

Více, než jsme doufali

XBOX 360 NEXT



16 Witches
18 SBK-08 Superbike World Championship
20 Red Faction 3
22 Žhavé novinky pro Xbox 360
23 Střípky o očekávaných hrách
24 Sacred 2: Fallen Angel
26 Damnation
28 Sonic Unleashed
30 Byznys
32 Alpha Control
34 Kingdom Under Fire 2
36 Kniha přání: Assassin's Creed 2

na straně 40

KOMUNITA

38 Hráčské zóny
39 Zúčastněte se turnajů pro Xbox 360!

První dojmy

44 This is Vegas
50 Battlefield: Bad Company
52 Dead Space
56 Far Cry 2
60 Sid Meier´s Civilization Revolution

na straně 50

TÉMA

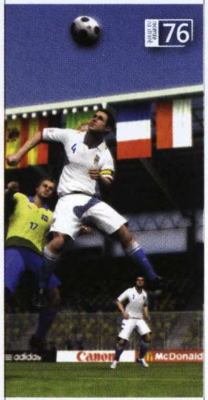
40 Naučte se hrát Guitar Hero!
88 Prozkoumejte hardware Xboxu!
90 Jasná volba – Nejlepší hry pro Xbox 360

XBOX 360 RECENZE

Než vyrazíte do obchodů, podívejte se na náš finální verdikt!

recenze na straně 72 ROCK BAND

Čert vem X-Factor, sami si dokažte, že jste nejlepší rocker!



68 Universe at War: Earth Assault
72 Rock Band
76 UEFA Euro 2008
78 MX vs. ATV Untamed
80 Dark Sector
82 Beautiful Katamari
84 Football Manager 2008
85 N+
85 Tiqal
86 Bliss Island
86 Mass Effect: Bring Down the Sky
87 Novinky na Xbox Live aneb co se děje v trávě

NAJDETE NA DVD

na straně 94

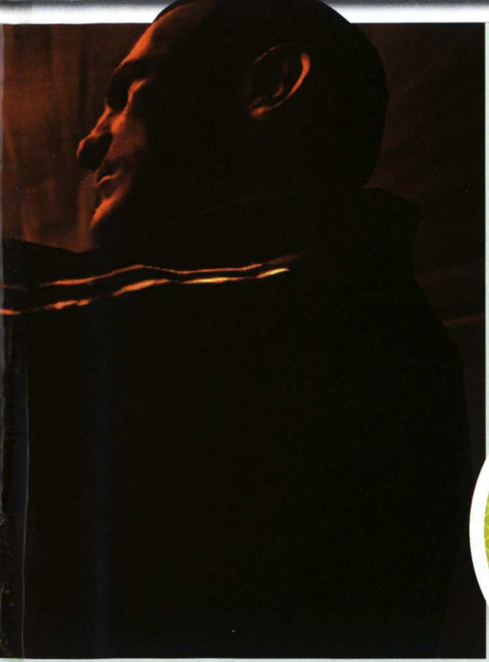
DEMOVERZE! THE SIMPSONS GAME, **CONFLICT: DENIED OPS, HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX**, SEGA RALLY, **N+**, FIFA 08, THE SPIDERWICK CHRONICLES, TRIGGERHEART EXELICA, ROCKETMAN: AXIS OF EVIL, TRON, POKER SMASH

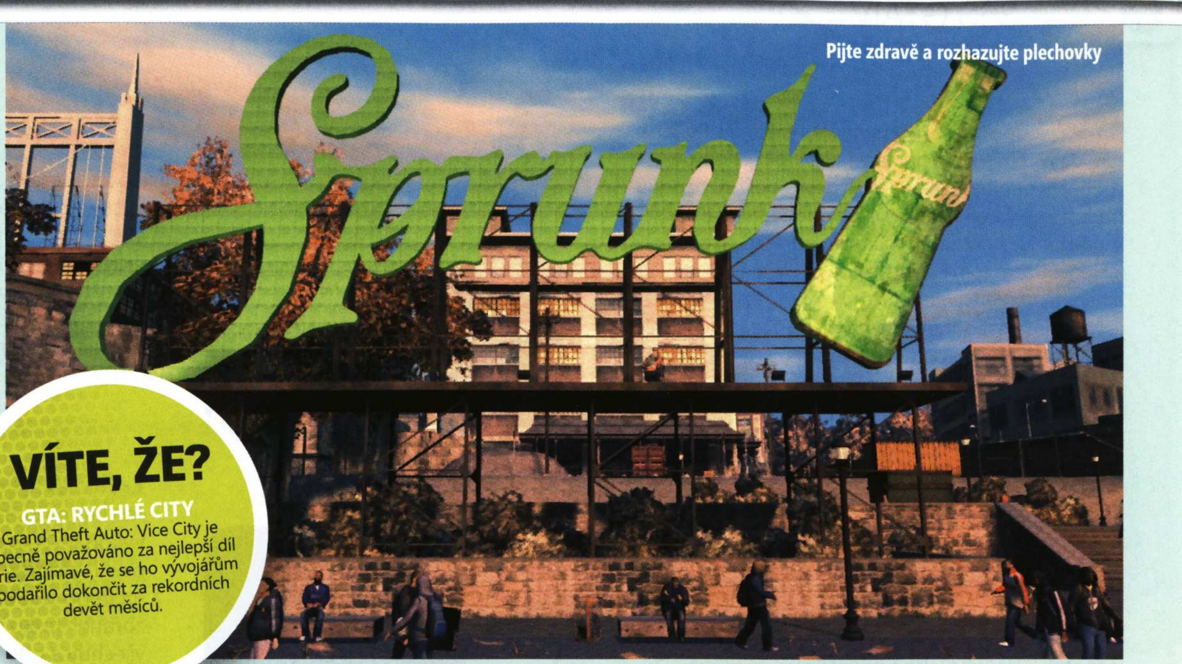
SEZNAM HER

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION	87
ALPHA CONTROL	32
ASSASSIN'S CREED 2	36
BATTLEFIELD: BAD COMPANY	50
BEAUTIFUL KATAMARI	82
BLISS ISLAND	86
CALL OF DUTY IV: MODERN WARFARE	87
CONFLICT: DENIED OPS	94
DAMNATION	26
DARK MESSIAH MIGHT AND MAGIC ELEMENTS	87
DARK SECTOR	80
DEAD SPACE	52
FABLE 2	60
FAR CRY 2	56
FIFA 08	94
FOOTBALL MANAGER 2008	84
FORZA MOTORSPORT 2	87
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2	87
GRAND THEFT AUTO IV	6, 12
GUITAR HERO 3	44
HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX	94
HALO 3	87
CHESSMASTER LIVE	87
KINGDOM UNDER FIRE 2	34
MASS EFFECT: BRING DOWN THE SKY	86
N+	85, 94
POKER SMASH	94
RED FACTION 3	20
ROCK BAND	40, 72
ROCKETMAN: AXIS OF EVIL	94
SACRED 2: FALLEN ANGEL	24
SBK-08 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	18
SEGA RALLY	94
SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION	64
SONIC UNLEASHED	28
THE DARKNESS	87
THE SIMPSONS GAME	94
THE SPIDERWICK CHRONICLES	94
THIS IS VEGAS	40
TIQAL	85
TRIGGERHEART EXELICA	94
TRON	94
TUROK	87
TWO WORLDS	87
UEFA EURO 2008	78
UNDERTOW	87
UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT	68
WITCHES	16

DETAILY

VÝVOJÁŘ: ROCKSTAR
VYDAVATEL: CENEGA
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: ANO, 2–16
V PRODEJI: OD 29. DUBNA
CENA: 1 799 KČ





Pijte zdravě a rozhazujte plechovky

VÍTE, ŽE?

GTA: RYCHLÉ CITY
Grand Theft Auto: Vice City je obecně považováno za nejlepší díl série. Zajímavé, že se ho vývojářům podařilo dokončit za rekordních devět měsíců.

Grand Theft Auto IV

Přichází. A je lepší, než jsme čekali

AUTOR: Jon Hicks

O**D KTERÉHO ZÁSOBNÍKU ZAČÍT?** Nebo snad od mobilu, když jsem si uvědomil, že rádiové rušení nepochází z mého skutečného telefonu, ale z herního? Oslavovat dlouhou honičku na Páté Avenue za bouřky, kdy blesky nesršely pouze z oblohy, ale také z mého Uzi, když jsem přejížděl z pruhu do pruhu za křepčení Stooges linoucích se z rádia? Přípravy prvního internetového rande – hledání té pravé, čekání na odpověď a konečně domluvení vytoužené schůzky – jen aby dotyčné následně proletěla kulka hlavou před restaurací plnou večeřících občanů? Až takového stupně detailu hra dosahuje, tak přetéká lidmi, událostmi, zážitky a prostě VĚCMI, že i pokud bychom vyčlenili celý časopis pro pouhý seznam činností, které se mohou v Liberty City stát, stěží bychom z tohoto velkého jablka jen skrouhli slupku.

Vyjasněme si to: tohle je nejlepší hra s otevřeným světem, jaká byla dodnes stvořena. Skutečně je natolik dobrá a navíc jde o GTA, takže principy jsou již obecně známy: spousta místa, rušná doprava a kupa špatností, jež je nutné provést špatným lidem. S překvapením a velkým potěšením lze konstatovat, že všechno – naprosto všechno od špíny na autech přes vyzváněcí tóny mobilu až po zpracování hlavního hrdiny – bylo dotaženo do maximálních podrobností. Výsledkem je hra, u které je prakticky nemožné se nudit.

AMERICKÝ SEN

Jeho velkou součástí je postava, za kterou hrajete. Niko Bellic je od pohledu charismatičtější a sympatičtější grázl než tlupa ranařů z dřívějších dílů GTA. Jako čerstvý imigrant z nikdy nejmenovaného, ale válkou zpustošeného východoevropského státu si k věcem zachovává odstup. Působí jako zkušený pardál, který již viděl lidstvo z jeho nejhorších úhlů, a jeho lehce sarkastické, zadumané komentáře na adresu města uctívajícího kafe a kapitalismus v jeho nejzhýralejší formě hráči ihned přirostou k srdci.

Jakmile Niko sezná, že historky bratrance Romana o žhavých dívkách a luxusu ve skutečnosti představují krachující taxislužbu, plesnivou postel a sázkařské dluhy, které se rozhodly pokořit Mount Everest, rychle se snaží chytit jediného stébla, jež přistěhovalci zbývá – městské kriminality. Právě to jej posílá na cestu hledání „speciální osoby", kterou předznamenal dřívější trailer.

Hráč je zaváděn hlouběji a hlouběji do nitra nevěřitelně detailního města. Nyní není řeč pouze o větším dohledu na horizont a detailnější grafice, přestože oba tyto faktory jsou impresivní. Zmínka je o umývačích oken vykonávajících svou práci na mrakodrapech, lidech popíjejících své kafe nebo štěbetajících do sluchátek telefonů. Lidech, kteří se zapojí do hráčem vyvolané bitky, utečou, když začne jít do tuhého, a zavolají policii, pokud vytáhnete zbraň. Celé to nepůsobí ani trochu jako statický model naplněný generickými NPC, navržený jen s cílem povrchově ošálit hráče. Je to skutečné město plné živoucích lidí, kteří reagují jako v realitě. Hráč se cítí vinen, když kohokoliv z nich zastřelí a ukradne mu auto. Ale ne dost, aby to nedělal pořád.

Již to by k unešení stačilo, ale co dokáže skutečně odfouknout proudem herní nirvány, je objev hloubky vlastního příběhu a jeho výpravnost v rámci města, kde se odehrává.

Rockstar neupekl obšírný svět a nenastříkal na vrch hrudku příběhové, rozpouštějící šlehačky, aby byla pouhým prostředkem k postupně se odemykajícím možnostem hry. Tvůrci vytvořili něco jako špičkový televizní seriál uvádějící řadu výborných, uvěřitelných postav, jež se vyvíjejí – každou s odpovídající historií, kterou hráč objevuje postupně, namísto aby se stereotypně zablýskly jen v jedné automobilové honičce.

> »Je to svět, kterému věříte, postavy, na nichž vám záleží, a příběh plný úžasných momentů

ZA DOBRODRUŽSTVÍM

Začíná to jednoduše základními poslíčkovskými úkoly, nošením zásilek a vraždícími úkoly diktovanými skrze reproduktor mobilu, který zpočátku tvoří základní hráčovo spojení se světem. Zakomponování do herního systému je neuvěřitelně účelové – hovory a SMS automaticky přidávají známá místa na mapu a lokace pro zadávání významných úkolů jsou samy od sebe vypíchnuty na obrazovce GPS v autech.

Vlastní mise se odehrávají v hollywoodském stylu. Ve většině případů na tom má zásluhu inspirace skutečnou předlohou ze stříbrného plátna – je zde rozsáhlá ►►

loupež ve stylu legendárního filmu s Robertem de Nirem a Al Pacinem v hlavní roli Nelítostný souboj (v originále Heat), která dělá z pokusu napodobit to samé v akci Kane & Lynch ubohou taškařici. V podzemce hráč zažije vlakovou honičku jako z Francouzské spojky. Většina situací je ale původních a napětí pramení jednoduše z hráčovy režie – vytváří je vlastními rozhodnutími. Vyhodí do vzduchu hlavní vchod granátem nebo ustřelí zámek na zadních dveřích brokovnicí? Dostat se do střežené budovy s plnou polní, nebo v přestrojení?

Ačkoliv všechny mise nedávají takový prostor, vždy je zde cejch volnosti zprostředkovaný mimo jiné díky vylepšenému střílení a zcela nové mechanice krytí. Spoušť stisknutá jen napůl znamená volné míření, drtivé stisknutí pak uzamčení cíle do zaměřovače. Zornice mířidla zobrazuje stav zdraví a brnění, přičemž finesa je ve volném cílení v rámci zaměřovacího kruhu. Zbraň je namířena na gangstera/příslušníka jednotek SWAT/řadového bastarda jen přibližně, a pokud se má započítat regulérní headshot, chce to trpělivost a mušku pohybem doladit. Při střílení na auto je tak třeba mířit na okénko nebo jinou část, která otevírá volnou palebnou dráhu k tělu řidiče.

Mezitím se Niko díky bleskovému systému krytí může schovávat za libovolným předmětem, a proto každá akce připomíná spíše důmyslný plán gangstera než pouhé naběhnutí do místnosti s bezedným samopalem v rukou. Tedy pokud hráč chce. Podobné momentky – když Niko drmolí nadávky za tříštění skla, kulky žvýkají levné plasty a nábytek se štěpí na třísky – by v běžných hrách patřily k vrcholům herního designu; zde je to jen běžná párty, kterou lze uspořádat s policií, pokud se začne vtírat nuda.

VŠECHNO JE O HONIČKÁCH

Některé výzvy, jako přestřelky v automobilech, závisí víc na štěstí než na úsudku. Když Niko rozbije boční sklo a vysouká ven ruku s kulometem, není tu žádný zaměřovací systém, který ji povede. Je to jen o souhře náhody, zda kulky za jízdy trefí do soupeřových pneumatik nebo přímo do něj. Přitom je stále nutné držet vlastní auto na silnici! Zábava tkví ve faktoru náhody. Hráč může prostřelit duši nebo odpálit nádrž cisterny s benzínem a ukončit honičku během několika vteřin, ale stejně tak se může rozmáznout o blatník taxíku vyjíždějícího z postranní uličky. Hra není těžká, selhání nepřichází často, ale pokud se občas ozve, je to přesně podle pravidel běžného života: nejsou zde žádné vynucené mantinely, jen hráčovy chyby nebo smůla.

Pokročilé mise na sebe nabalují další a další možnosti. Některé z nich jsou tradiční (závody ve člunech nebo helikoptérách), jiné zcela nové – jako plnoprávný virtuální internet (prakticky virtualita uvnitř virtuality).

Jako všechno v GTA IV i on je naplněn bonbónky k postupnému odhalování. Některé mise vyžadují, aby si hráč vybíral e-mailovou schránku nebo navštěvoval určité stránky za účelem dohodnutí reálné (virtuálně reálné... uh, ještě si myslíte, že byl Matrix taková utopie?) schůzky, nicméně je zde mnohem víc brouzdatelného obsahu jen pro divákovo potěšení: médii přežvýkané a cynicky interpretované zprávy o Nikově posledním zločinu, online reklamy, stránky místních obchodů a mnohé další. E-maily (plně kalorické včetně spamu) nabízejí další krok k duši Nikovy postavy: hráč zvolí pouze pozitivní či negativní odpověď a Niko sám napíše příslušnou odpověď na zprávu.

S přibývajícími úkoly roste adresář přátel i nepřátel, kupí se zakázky a za nějakou dobu se začne všechno propojovat. Gang, který jste dříve podvedli, se vrátí pomstít, přátelé začnou Nikovi bodat kudly do zad a jediný překupník, jenž představoval zdroj financí? Zabit. Pak přijde rozhodování o životě a smrti – nejen pasivní sledování, který z přátel přežije a který nikoliv. Soudcem je sám hráč a těžká volba to rozhodně není jen proto, že postava pro něj v budoucnu mohla něco udělat. Citový svazek s dalšími hrdiny je neuvěřitelně silný, takže v jistých okamžicích se ukazováček nepřekonatelně zasekne před spouští zbraně. V GTA IV lze skutečně strávit víc času trpkým rozhodováním o životě jediné postavy než při likvidování všech Malých sester v někdejším spektáklu Bioshock.

Niko zažívá velký střet svého pracovního života gangstera se svým soukromím, jež se rovněž odehrává z velké míry na vlnách mobilního telefonu. Přátele, které hráč potká, si může udržet pravidelný-

MUŽ SE STYLEM
Niko začíná jako představitel polyesterové postsovětské módy, nicméně na různých místech si lze brzy nakoupit nové oblečení. Na Hove Beach prodávají levné tepláky, Algonquin je odbytištěm snobských obleků. Několik misí, například pohřeb nebo pracovní pohovor, oblek vyžadují, vyhlédněte si proto co nejdříve svého krejčího.

ZABIL JSI MĚ
Jen krátce po prvních úkolech vykonaných pod vlajkou mafie se přihlásí první vraždící mise. Zvedněte sluchátko určitého telefonu v Alderney a získáte zbraně i fotku cíle. Zabijte je postupně všechny a odemkne se achievement nazvaný... jistě, Zabijákova Chamtivost (v originále vtipně Assassin's Greed).

DO SLUCHÁTKA SE JEN NEMLUVÍ
Začínáte s Romanovým odloženým mobilem dobrým jen na odesílání zpráv a telefonování, ovšem čekají vás užitečná vylepšení. Budete odesílat fotky zavražděných obětí, fotit sami sebe, aby Niko porovnal svůj portrét s policejní databází, nebo ze svého virtuálního počítače nakupovat nová zvonění a grafická témata.

KDE JSEM TO UŽ SLYŠEL?

Nebylo by to GTA bez svébytné kolekce herních rádií. Všechna jsou výtečná: cokoliv od ambientní elektroniky po Eltona Johna, Stevieho Nickse a Smashing Pumpkins. Zejména pokud se rozezní správný song ve správnou chvíli, zážitek je nepřekonatelný – příkladem budiž One Vision od skupiny Queen podkreslující břitké vraždění. Další krůček k dokonalosti? Pokud si z mobilu zavoláte na speciální službu, pošlou vám detaily o poptávané písničce formou textovky.

ZEMĚ LATTÉ ZASLÍBENÁ
Nepoznali jsme tvář Sochy štěstí, ale stačil bližší průlet v helikoptéře, který odhalil, že nedrží tradiční pochodeň, ale kelímek kávy. Stejně jako 75 % městské populace.

JÍZDENKU PROSÍM
Spoustu času šetří taxíky – je možné se s nimi dostat kamkoliv, i když ne zadarmo. Autentický pohled ze zadního sedadla přes řidičovo rameno na město je nudný, a tak jsme utratili 30 dolarů jen za to, aby hra zdlouhavou cestu přeskočila. Nicméně správná písnička v rádiu může celou jízdu dramaticky změnit.

MÁM HLAD
Jídlem se doplňují životy ztracené při přestřelkách a v akci. Je nutné si dobře zapamatovat polohu rychlých občerstvení a stánků s párky v rohlíku, ke kterým se budete po lítých bojích rádi vracet.

ČAS NA LÁSKU
Při organizování soukromého života sledujte hodinky. Přátelé a dívky nejsou dostupné v každou denní hodinu a ani obchody nemívají otevřeno celou noc. Někdy je jednoduše dobré zajet si o samotě domů a v klidu se prospat.

NASEDNĚTE NA VLAK
Městská hromadná doprava je připravena dostat vás kamkoliv ve městě, ovšem stejně jako v realitě je to trochu zdlouhavé. Staré dobré kradení aut je mnohem pohodlnější.

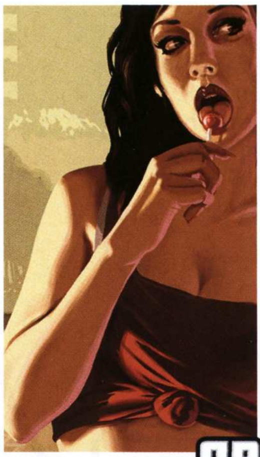
BUĎ ZDRÁV, CIZINČE
Mnoho úkolů obdržíte od lidí, se kterými jste se již setkali, ale nejsou to vaši přátelé. Vidíte je na mapě, tak se za nimi někdy stavte a zjistěte, o co jim jde.

JSEM HVĚZDA
Není žádným překvapením, že postavy v GTA IV namluvila řádka známých herců. Byli jsme však uneseni zjištěním, že hvězdy ve hře zastupují sebe samy. Dívejte se po známých jménech během jízdy po ulicích Alonquinu.

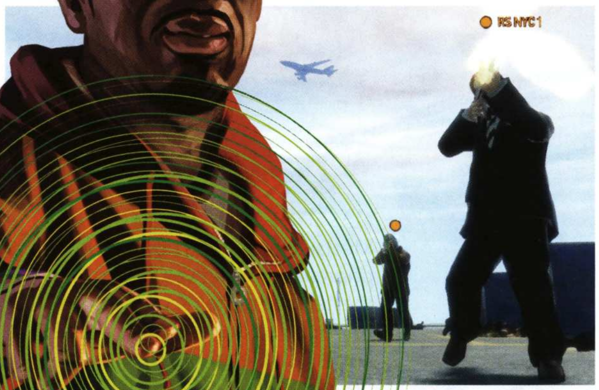
CHYŤ JE VŠECHNY!
Nebudeme prozrazovat druh sběratelských předmětů z GTA IV, ale napovězme, že ve stylu Crackdown jsou slyšet, pokud jste blízko, a vizuálně dokonale zapadají do charakteru moderního velkoměsta. Pocit z jejich nalezení je tak ještě více uspokojující.

XBOX LIVE

Se singleplayerem GTA IV pouze začíná, nabízí rovněž plnohodnotnou hru až pro 16 hráčů. Zde jsou uvedeny jen čtyři z mnoha dostupných módů, jež lze hrát se čtyřmi kamarády kooperativně. Odehrávají se ve vlastním městě se všemi nástrahami singleplayeru na svém místě: policií, chodci a autorádiem.



HANGMAN'S NOOSE postaví vás a spoluhráče proti několika stovkám příslušníků jednotek SWAT, když se budete snažit dostat mafiánského bosse z letiště do úkrytu. Už jen dostat jej z letadla je obtížné – pokud zasáhnete nepřítele do hrudníku, díky neprůstřelné vestě pouze spadne. Rány do hlavy a přejíždění auty tak jsou na denním pořádku, přičemž při pojížďce městem počítejte s konstantním odporem. Náš tip: sežeňte si helikoptéru. Pokud ovšem donutíte toho starého páprdu, aby do ní vlezl.



COPS AND CROOKS je nejjednodušší a nejzábavnější. Crooks představují gang, který se musí setkat s náhodně vybraným Donem, zatímco druhý tým, policisté, se jim v tom snaží zabránit. A jen poldové mají radar, který ukazuje polohu všech gangsterů! Výsledek? Rychlé a frenetické honičky křížem krážem ulicemi města s válcováním kteréhokoliv NPC, jež se dostane pod kola. Všichni kromě Donů se respawnují, nicméně právě dohonit klíčové bosse bývá často oříšek.

NEJLEPŠÍ NA XBOX 360

První stažitelná, přídavná epizoda pro GTA IV bude vydána během srpna pouze na konzoli Xbox 360. Tvůrci doposud neprozradili detaily, ale šéf Rockstar Games Sam Houser předpokládá, že vyprodukují samostatné příběhy, jež bude možné ve hře sledovat – například za hráčem na ulici přijde NPC a požádá ho o pomoc. Přídavky budou zpoplatněny, ale Houser argumentuje, že to bude výhodná investice – Microsoft je přesvědčen, že expanze naplní hru alespoň 10 novými hodinami a že budou velmi populární. Dle vlastních slov chce společnost Rockstar usmažit servery Xbox Live. Raději na srpen neplánujte žádné multiplayerové seance.

MAFIYA kombinuje styl crooks vs. crooks, závodění při plnění misí (dovážení zásilek) a bránění ostatním v uvedených aktivitách. Výsledkem je šílený masakr, přičemž jej lze ještě posílit přidáním policie. Naše rada:

GTA RACE je nejkonvenčnějším módem. Předem daná třída vozů, předem určená trať a ohnutý realismus, aby mohli hráči sbírat zbraně jako v Mario Kart. Nešťastní chodci v honičkách příliš nepomáhají, jejich auta však ano – to pokud se vám podaří rozmašírovat to své. A ono se podaří!

STATISTIKA SRANDA JE

Achievementy jsou pouhým zlomkem ve sledování dat, které hra provádí. Kdykoliv lze zabrousit do menu Stats a ověřit si, jak jste na tom ve vztazích s přáteli, projít si značky aut, jež jste ukradli, jaká je převažující barva vámi kradených vozidel apod. To vše lze sdílet online prostřednictvím nové stránky tvůrců nazvané Social Club, jež odhalí, jak posedlí hráči GTA IV mohou být. Čekají zde i soutěže – jedna z úvodních slibuje odměnit ty, kteří jako první dokončí 100 % hry. Jiné se dostaví časem s ještě šťavnatějšími výzvami.

mi akcemi: na holky obvykle platí bowling nebo večeře, na chlapy zase pitky spolu s nočními kluby.

Herní sportování je plně založeno na nesourodých minihrách: jedna partička šipek nebo kulečníku se může protáhnout, na druhou stranu takové mistrovské ovládnutí bowlingové koule pravým analogem představuje výzvu. Jiné aktivity jsou jednodušší, stačí vybrat oblíbenou restauraci a pozvat kamarády, jež mohou mít rádi i svá, pro ně specifická rozptýlení. Brucie například létá v helikoptérách, což se hodí jako trénink na mise odehrávající se v oblacích.

Noční podniky jsou rovněž snadnou volbou, bohužel postrádají jakýkoliv náznak Hot Coffee. Hráč si může zaplatit intimní tanec, ale je to... jen intimní tanec. Herní modely nejsou natolik detailní, aby z nich durdícím se mravokárcům naběhly žíly na lysém čele, ovšem bezpochyby se o to pokusí. Zábavní kluby si nezaslouží prozrazovat jejich lákadla, nicméně hráč by je rozhodně neměl minout!

»Auta jsou vybavena přesvědčivou vahou od svalnatých mustangů po městská tintítka

„A" JE V „GTA" NA PRVNÍM MÍSTĚ

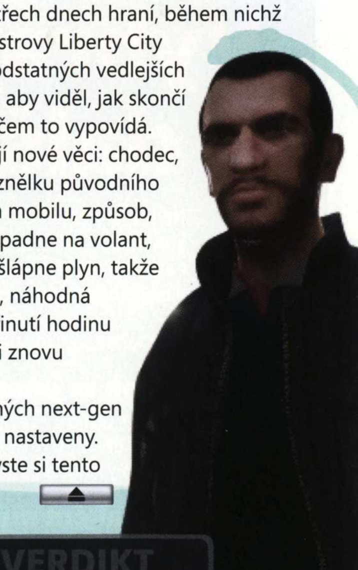
Pár slov k autům. Jsou prvotřídní. Každé z nich je programově vybaveno přesvědčivou vahou od svalnatých Mustangů, přes městská tintítka po terénní koráby s charakterem tanku. Ani v nejmenším se nelze spoléhat na ruční brzdu jako na styčného důstojníka s každou ostrou zatáčkou. Spolupráce plynu s brzdou připomíná Project Gotham Racing, stejně jako nutnost sledovat poškození vozu během honiček.

Pozornost věnovaná technickému stavu pohybovadla se hodí zejména v situacích, kdy hráč prchá s plným nákladem vládního kokainu, takže s rozmláceným autem nemůže zajet do škarpy a ukrást si nové. Stačí projet hořícími troskami, jež zbyly po jednom nešťastném agentovi, pneumatiky se zapalují a dvojice hořících kol není zrovna to, v čem se dá ujet spravedlnosti při třech hvězdičkách, které hráči věnuje jako symbol pozornosti městská policie. A pokud se poldy skutečně podaří setřást, pocit vítězství je o to sladší, když Niko v následujícím filmečku vylézá z kabiny auta děrované kulkami jako cedník, s čelním sklem abstraktně pomalovaným krví jejího předchozího majitele.

Jednotlivé typy vozidel jsou snadno rozeznatelné, což městu dodává další dávku uvěřitelnosti. Reálné značky a jména mohou být zamaskovány právníkůvzdornými fiktivními názvy, ovšem jakmile se vynoří kolona žlutých taxíků na Time Square, je okamžitě jasné, kde se hráč nachází. Nemusel tam být, ale z filmů a seriálů jsou nejvýraznější herní lokace profláknuté dostatečně.

Přestože se herní svět zdá tak známý, to, čím dokáže GTA IV fatálně unést a co nutí každého alespoň ke chvilkovému zahrání, je hloubka ukrytá pod touto povrchní povědomostí. Je to svět, kterému se dá věřit, herci, na nichž hráči záleží, a scénář napěchovaný pamětihodnými okamžiky. Například jízdou městem se dvěma těly v kufru. Že to zde již bylo? Ano, nicméně když nyní Niko do čehokoliv narazí, kufr se otevře a on se musí trapně vysoukat ven a rychle ho zabouchnout, než si mrtvol kdokoliv všimne. Jakmile hráč doveze nebožtíky k doktorovi, ten se dumavě zahledí na díry v jejich hlavách a vítězně utrousí: „Ach, přirozená smrt." Nebo se do hlavy vryje trpká návštěva truchlící rodiny, jež Nika pozve na pohřeb osoby, kterou sám zabil. Nebo... ne, jen podobné zlomky by vydaly na stránky. Přestože je to pořád Niko hledající svou dokonalou dívku, nezapře v sobě chladnokrevného vraha.

Autoři v době recenzování stále prováděli drobné úpravy, takže nelze říct, zda si drobné chyby – krytí haprující v prostředí plném menších krabic, přeposilované automatické zaměřování – najdou cestu i do krabic prodávaných v obchodech. Ale i pokud by cestou nezabloudily, nemají sílu zastavit GTA IV rozjeté k titulu hry, jež by se skutečně měla objevit na herním menu každého majitele konzole.



Když se hráč i po třech dnech hraní, během nichž projel všechny herní ostrovy Liberty City a odemkl si většinu podstatných vedlejších úkolů, stále plouží dál, aby viděl, jak skončí napínavý příběh, o něčem to vypovídá. A i nyní stále přicházejí nové věci: chodec, který má nastavenou znělku původního GTA jako vyzvánění na mobilu, způsob, jakým zastřelený řidič padne na volant, roztroubí klakson a sešlápne plyn, takže hráče přejede mrtvola, náhodná písnička, která Nika přinutí hodinu přepínat stanice, aby ji znovu objevil...

Standardy skutečných next-gen her jsou nyní konečně nastaveny. Dlužíte sami sobě, abyste si tento opus zahráli.

XBOX 360 VERDIKT

- ✓ Úžasně realistický svět
- ✓ Dech beroucí akční sekvence
- ✓ Strhující příběh
- ✓ Zábavný multiplayer
- ✓ Obrovský záběr všeho
- ✗ Čekali jsme moc dlouho

HODNOCENÍ 10

ABSOLUTNĚ OHROMUJÍCÍ V KAŽDÉM DETAILU.

Niko je mnohem větší sportovec než jeho předchůdci v sérii GTA. Umí přeskakovat zídky a kapoty aut, lézt přes všechno možné kromě nejvyšších plotů a zdolávat zdi šplháním nebo seskakovat z ventilačních šachet. V některých vám nalezení vyvýšeného místa dá dokonce taktickou výhodu – ideální při odstřelování cílů.

TVÁŘE MĚSTA

ROMAN
Nikův bratranec. Je závislý na hazardu, ale jeho nenapravitelně bodrý charakter ho zatím vždy dostal ze všech patálií.

ELIZABETA
Vyrůstala ve stejné čtvrti jako Manny, ale na rozdíl od něj se mnohem více podílí na místním obchodě s drogami. A má kontakty!

BRUCIE
Plný toho nejlepšího humoru, jaký mohou přinést steroidy a endorfinové injekce. Brucie má rád holky a mlácení do věcí.

BERNIE
Postava z Nikovy minulosti oslavuje velkoměsto jako nikdo jiný. Ve spojitosti z Berniem je radno nemluvit a poslouchat.

PACKIE
Buranský dědic rozpadlého kriminálního impéria si nejraději užívá pití, rvaček a snadno vydělaných peněz. Mimochodem má půvabnou sestru.

MANNY
Chce po vás pomoc, aby mohl získat ulice zpět pro děti. Bohužel, to jde ruku v ruce s plány drogových dealerů, kteří je využívají k šíření zboží.

MR GRAVELLI
Kriminální boss ze staré školy s dobrými kontakty. Nezbývá mu mnoho času a chce, abyste s ním vy nakládali rozvážně.

Vyhrajte originálku GTA IV a další super ceny z Liberty City!

No tak, přeci nechcete minout jednu z nejočekávanějších her tohoto roku, zvlášť po naší vypečené recenzi, že? Stačí málo a můžete mít doma jednu z pěti originálek či některou z dalších úžasných cen. Zodpovězte správně následující soutěžní otázky a s trochou toho pověstného štěstíčka může být některá z nich vaše. Jako obvykle najdete nápovědu v recenzi.

Odpovězte správně na následující otázky:

1. Jak se jmenuje hlavní hrdina?

a) Mikeš Čistič
b) Niko Bellic
c) Tommy Angelo

2.V jakém městě se Grand Theft Auto IV odehrává?

a) Vice City
b) Liberty City
c) San Andreas

3.Vyjmenujte tři postavy, na které v Grand Theft Auto IV narazíte.

Uzávěrka soutěže je **31. května**, vyhlášení výherců najdete tentokráte na stránkách **www.doupe.cz**. Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce OXM (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo GTA. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce **oxm@cpress.cz** (jako předmět uveďte heslo GTA). Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny.

Grand Theft Auto IV

Příručka k přežití v Liberty City

JAK PROZRAZUJE naše recenze, Liberty City skrývá ohromné množství činností, kterým se lze věnovat. Abyste během jejich provozování nenarazili příliš tvrdě na zeď nebo kapotu policejního vozu, přinášíme vám několik základních rad, jak zůstat naživu v ulicích města. A na chodnících, dlažbě, v parcích...

#01

Kradení aut není tak jednoduché, jak bývalo. Musíte rozbít okénko zaparkovaného vozu a zkratovat zapalování, než vozidlo nastartuje. Můžete držet levou nebo pravou spoušť, abyste proces urychlili, ale je pohodlnější najít auto s klíčky. Dívejte se po lidech nakládajících zavazadla nebo tankujících benzín.

#02

Když pozvete dívku na rande, nemusíte hned vytahovat všechna esa z rukávu. Pokud se zrovna nenarodila se stříbrným dudlíkem v puse, pravděpodobně ocení spíš večeři v útulné, domácké restauraci, než v luxusním podniku na Alonquinu. Ještě by vám mohla vystoupit během trmácivé cesty tam.

PŘI PŘESTŘELKÁCH

1. Miřte na hlavy lidí a pneumatiky automobilů
2. Střelba naslepo z brokovnice rychle sundá všechny okolostojící nepřátele
3. Vždy mějte připraven samopal pro případ neočekávané přestřelky v automobilech

#03

Kamarádství Little Jacoba se hodí vždy, a tak se s ním snažte udržet přátelství. Je snadné jej potěšit a rozptýlit. Miluje podnik Cluckin' Bell a nikdy nepohrdne návštěvou temné místnosti s množstvím spoře oděných dívek tančících kolem.

#04

S Buciem se bývá těžké domluvit, ale na střeše svého příbytku v Brookeru mu parkuje kráska, kvůli které má cenu se snažit – helikoptéra. Ihned jakmile vám přibude v telefonním seznamu, kontaktujte jej a pozvěte jej na okružní průlet městem.

#05

Pokud se v multiplayeru dělíte o jedno auto, spolupracujte jako tým. Řidič musí jet co nejrychleji, přičemž pasažér by se měl přepnout na mapu a bryskně zadat sérii waypointů skrze GPS. Hned zkraje to znamená náskok několika sekund před zmatenými soupeři, kteří budou chvíli bloudit, jen aby se zorientovali ve spletitých uličkách.

#06

V módu Deathmatch se pravidla příliš neliší od běžných střileček. Účinnější zbraně jsou vítanými kousky do sbírky, ovšem nepobíhejte kolem příliš dlouho, jen abyste se napakovali. Nezáleží na tom, jaký kalibr máte v rukou, stále jste stejně zranitelní vůči kulce do hlavy nebo masce terénního vozu do páteře.

Vyčistěte ulice

Pět tipů k ovládnutí módu Cops'n'Crooks

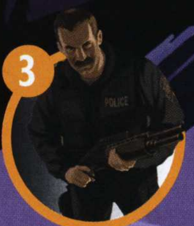
1

Policisté začínají vždy ve služebním voze s kvílející sirénou. Vypněte ji! Crookové vás jinak uslyší již zdaleka a bude mnohem lepší, když je překvapíte.

2

Sledujte na radaru ikonu označující bosse. Během jakékoliv přestřelky by měl být právě on vaším hlavním cílem. Jakmile padne mrtev, je po všem.

3



Pokud hrajete za bosse, nesnažte se být hrdinou. Poldové vědí, kde jste – pokud váš tým vyvraždí, vezměte nohy na ramena, někde se zabarikádujte a počkejte na ochránce, než se respawnují.

4

Dopravu nemusíte blokovat pouze havarovanými auty. Crookové mohou vozu probodnout pneumatiky a vytvořit tak účinnou barikádu pro pronásledující policisty.

5

Při hře za gangstery je nejlepší obstarat si jedno auto pro Dona s řidičem a druhé eskortní používat k rozhánění dotěrných strážců zákona. Předpokladem je samozřejmě sehraná čtveřice hráčů.

#07

Nepřehlížejte užitečnost lodí, zejména pokud kohokoliv eskortujete v multiplayeru. Jsou vzácnější než auta, ale znamenají, že se budete muset vypořádat s mnohem menším provozem než na ulicích – nepřátelským i neutrálním. To samé platí o helikoptérách.

Tip! Vyhlížejte oranžovou auru signalizující zbraně k sebrání

#08

Nezapomínejte, že Niko je mnohem obratnější než v předchozích dílech GTA. Některé mise se dají zvládnout snadněji, když na místo určení vyšplháte zadem, než kdybyste se měli prostřílet hutnou obranou hlavním vchodem. Sledujte animované sekvence, často obsahují důmyslně skrytou nápovědu.

#09

Kradení aut jde mnohem lépe s pistolí v ruce: Niko jen rozkáže původnímu řidiči vystoupit s jeho hlavou v zaměřovači. Pokud pouze ukážete na řidiče holou rukou, je velká šance, že bude výzvu ignorovat a pokusí se ujet. Je skvělé se na to dívat, ale rovněž vhodné se takovému loupežnickému fiasku vyhnout, když se potřebujete rychle

#10

Nezapomínejte, že policie je vždy daleko jen na doslech mobilního telefonu. Vyťukejte 911 kdykoliv, pokud potřebujete rychlé auto nebo si jen projet policejní databázi v něm ukrytou. Budete se sice muset vypořádat s vlastními policisty, ale pokud je hned nezabijete, stojí to pouze jednu hvězdu na stupnici pozornosti poldů.

> "Kradení auta jde mnohem lépe s pistolí v ruce: Niko jen rozkáže původnímu řidiči vystoupit s jeho hlavou v zaměřovači"

#11

Helikoptéry se zdají být s prvním kontaktem nezkrotné, ale dají se zvládnout. Klíč je ve správném zacházení s nárazníky – otáčejí stroj na místě – a pak v použití analogu pro létání vpřed, vzad a pro provádění lehčích otoček. Pokud se spolehnete pouze na analog, brzy skončíte v oknech mrakodrapu. Trénujte podlétáváním mostů, nádavkem se vám započítá achievement.

#12

Standardní pistole je překvapivě všestranný nástroj. Jakmile se zaměřovač uzamkne na cíli, je snadné zamířit páčkou o něco výš a provést ukázkový headshot, což funguje i na poměrně velké vzdálenosti. Na ty největší se však hodí odstřelovací puška nebo raketomet. Jen pozor, aby cíl nezačal utíkat, pak se do něj špatně trefuje.

#13

Nezapomeňte, že projetí zátarasů na mostě láká majáčky policie. Většinou se jí snadno zbavíte, ale například při minihře s řízením v opilosti je vhodné nevzbuzovat přehnanou pozornost.

#14

Plněním příběhových misí si zapíšete na konto pár výnosných achievementů. Jejich největší příval však plyne z multiplayeru a postranních úkolů. Pokud se rychle připojíte k Live, máte šanci získat jeden za poražení některého z vývojářů v oficiálně vyhlášené soutěži.

NA CESTĚ

1. Neházejte granáty z okénka, dokud nejste pořádně rozjeti
2. Vyhýbejte se bicyklům. Niko je na nich příliš vystaven nepřátelské palbě
3. Mějte na palubě připraveného spolujezdce, který bude střílet ze své strany

Next

Čerstvé novinky, zpravodajství, reportáže i exkluzivní dojmy z hraní očekávaných her

na straně **44** This is Vegas

na straně **64** Sid Meier´s Civilization

na straně **50** Battlefield: Bad Company

na straně **32** Alpha Protocol

NOVINKY

16 **Witches**
18 SBK-08 Superbike World Championship
20 Red Faction 3
22 Žhavé novinky pro Xbox 360
23 Střípky o očekávaných hrách
24 **Sacred 2: Fallen Angel**
26 Damnation
28 Sonic Unleashed
30 Byznys
32 Alpha Protocol
34 Kingdom Under Fire 2
36 **Kniha přání: Assassin's Creed 2**

PRVNÍ DOJMY

44 This is Vegas
50 Battlefield: Bad Company
52 Dead Space
56 Far Cry 2
60 Fable 2
64 Sid Meier´s Civilization Revolution

XBOX 360

Jízdní řád

Bašty budoucnosti pro váš Xbox 360

11. 4.

The History Channel: Battle for the Pacific

UEFA Euro 2008

25. 4.

NBA Ballers: Chosen One

29. 4.

Grand Theft Auto IV

Květen

Top Spin 3

Talisman

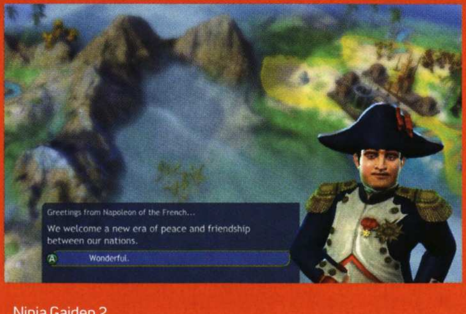
RooGoo

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Červen

Command & Conquer 3: Kane's Wrath

Sid Meier's Civilization Revolution

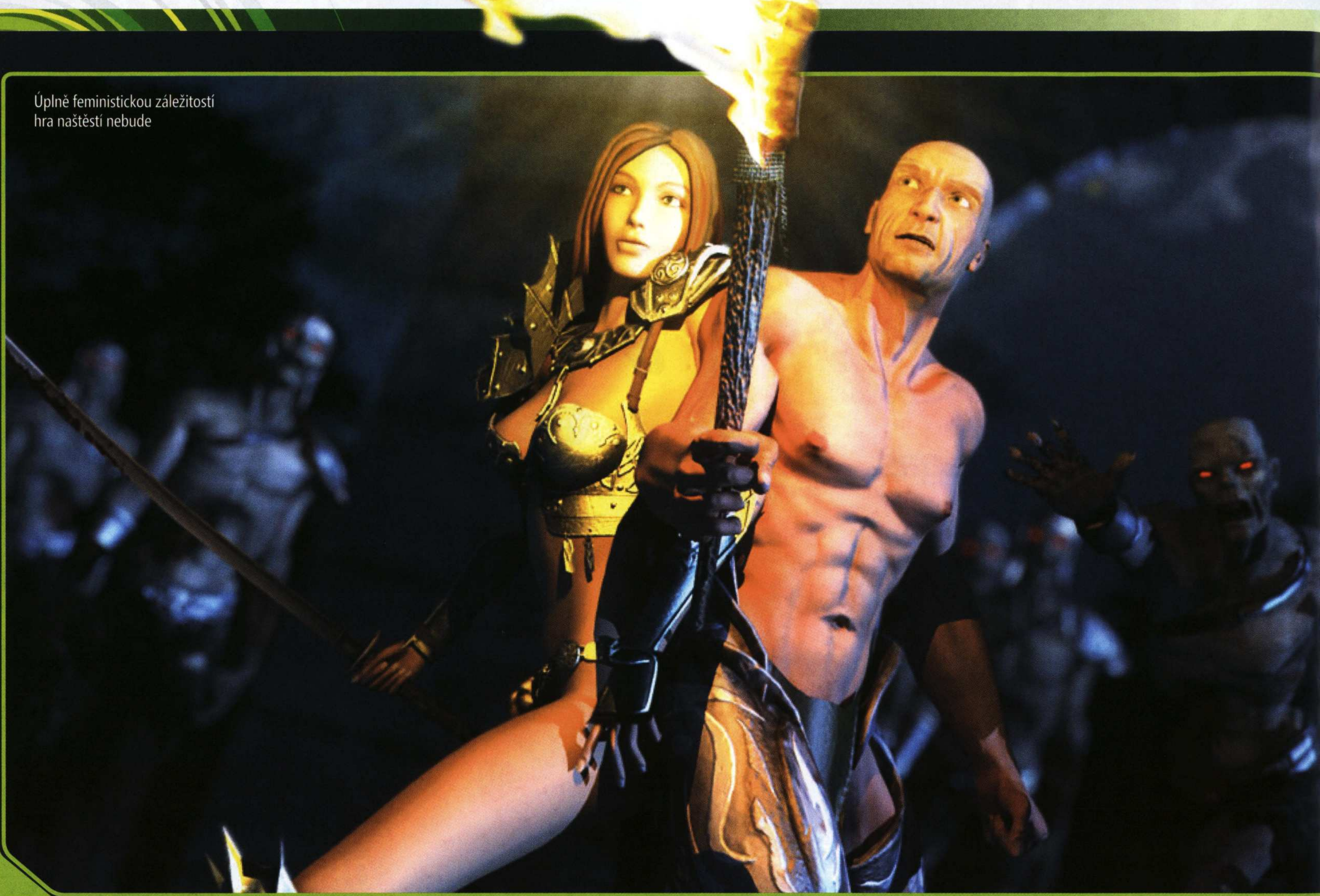


Ninja Gaiden 2

Alone in the Dark

Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy

SBK-08 Superbike World Championship


Úplně feministickou záležitostí hra naštěstí nebude

VYDAVATEL: NEOZNÁMENO **VÝROBCE:** REVISTRONIC **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO **XBOX LIVE:** MINIMÁLNĚ 2 **DATUM VYDÁNÍ:** 2009

NOVINKY

WITCHES

Spoře oděné ženštiny, které protivníky usmaží fireballem anebo rozsekají na cucky ostřím svých zbraní? No nekupte to!

ČARODĚJKY jsou vděčné téma. Tvůrci televizních seriálů ho už vyždímali téměř do sucha, když jednu dobu šlo přepínat kanály „všech" dvou tuzemských komerčních televizních stanic sem a tam, abyste na obou zhruba ve stejný čas narazili alespoň na jednu takovouhle (většinou) blonďatou potvoru. Ostatně, co má náctiletý školák lepšího na práci než odpoledne přijít domů, zabořit se do pohovky a sledovat partičku vnadných slečen v nejlepších letech, kterak kolem sebe metají různobarevné haluze a dští síru na své nepřátele?!

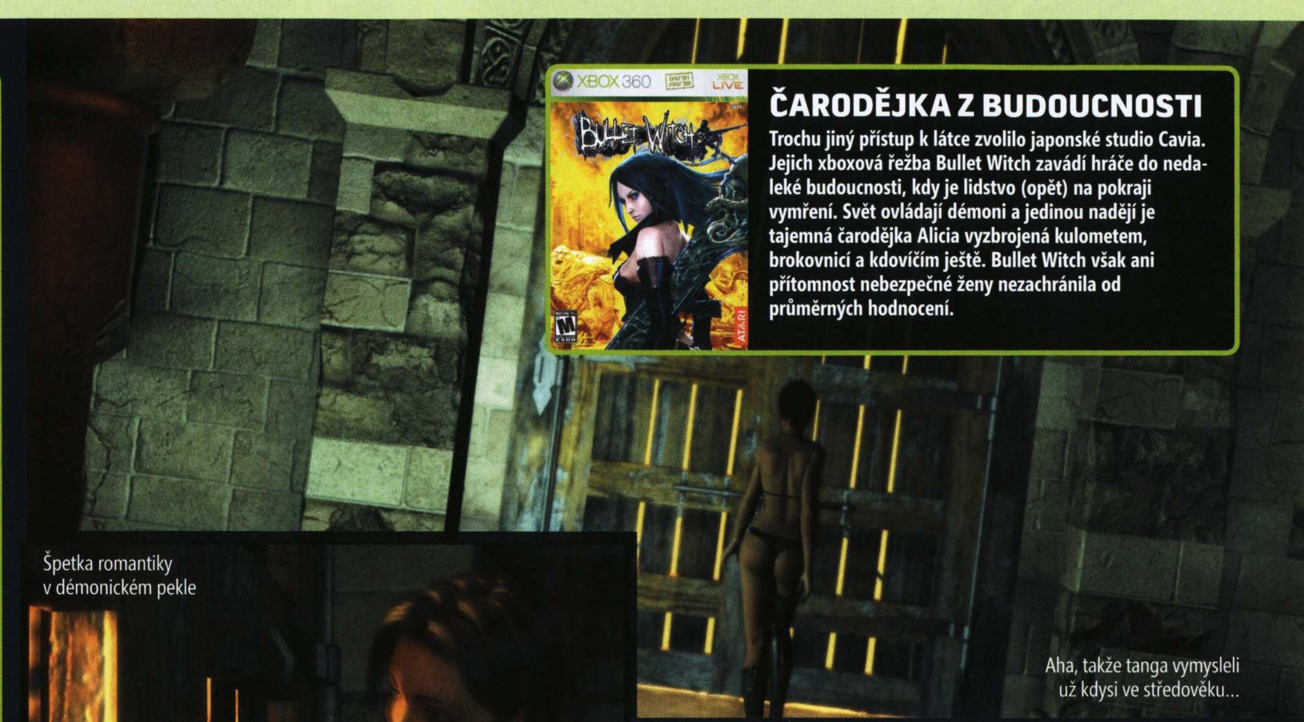
Správný hráč samozřejmě musí ihned namítnout: „No přeci jít hrát BloodRayne (anebo, koneckonců, cokoliv jiného)!" Jistě, to je správná poznámka a my ji hodnotíme jedničkou s hvězdičkou a kladnou poznámkou do umatlané žákovské. Upířice BloodRayne svého času stavěla na podobných principech jako zmíněné seriály, a proto sklidila u hráčstva zasloužený úspěch. Žádný div, že i další studia zkoušejí chytit štěstí za pačesy. Španělští Revistronic patří mezi zkušené vývojářské matadory. Projekt s kódovým označením „Witches" ohlásili už v roce 2005, tedy dlouho před příchodem současné generace konzolí. Další tři roky pak bylo kolem čarodějek z Revistronicu ticho, až se znovu vynořily na světlo světa koncem letošní zimy.

Revistronic na to jdou od lesa. Místo, aby své čarodějky proháněli skrze velkoměstskou džungli moderní doby nebo dokonce budoucností, šoupli je přesně tam, kam patří. Tedy do mystického, drsného světa raného středověku. Temné časy jsou plné mučení, ničení a splněných úchylných fantazií (od toho pojem „fantasy"), prostě situace „všechno špatně". Mladé, všemi směry nadané a navíc krásné dívky to v té době nemají vůbec lehké. Svět ovládla Horda, která uvrhla většinu obyvatel do otroctví. Kdo se vzpouzí, je jednoduše umučen/umlčen navždy.

Jednou z mála, které Zlu odolávají, je naše hlavní hrdinka Gwen. Bojovnice každým coulem, jež se nebojí postavit temným silám a hrdinsky odolávat démonům zla. Na začátku hry ještě nevládne tolika zajímavými

ve zkratce

Španělé z Revistronicu slibují akční řežbu démonických rozměrů s prsatými kočkami a v železných brněních. Na to se přeci nedá říct nic jiného než „wow"!



ČARODĚJKA Z BUDOUCNOSTI

Trochu jiný přístup k látce zvolilo japonské studio Cavia. Jejich xboxová řežba Bullet Witch zavádí hráče do nedaleké budoucnosti, kdy je lidstvo (opět) na pokraji vymření. Svět ovládají démoni a jedinou nadějí je tajemná čarodějka Alicia vyzbrojená kulometem, brokovnicí a kdovíčím ještě. Bullet Witch však ani přítomnost nebezpečné ženy nezachránila od průměrných hodnocení.

Aha, takže tanga vymysleli už kdysi ve středověku...

Špetka romantiky v démonickém pekle

schopnostmi – bude si je muset teprve osvojit. A to jak schopnosti bojového charakteru (nejrůznější speciální akrobatické pohyby a komba, případně dovednost ovládat nové zbraně), tak především magii. Jedině s jejich pomocí bude možné porazit stále silnější bojovníky Hordy.

Kromě vlastních schopností budou ale Gwen pomáhat také další postavy. Protože co je lepšího než jedna polonahá bojovnice? Dvě a víc polonahých bojovnic! Vývojáři tvrdí, že každý level a vlastně celá hra je vytvářena s velkým důrazem na kooperativní styl hraní. Zatímco v singleplayerové kampani to budou parťačky ovládané počítačem, v multiplayerovém módu půjde samozřejmě o živé spoluhráče. Tenhle krok jednoznačně vítáme, aktuální titul Army of Two ukazuje, že i průměrná střílečka může být s podporou kooperativního módu dobrou zábavou. Jak je dnes v tomto žánru dobrým zvykem, v některých částech příběhu bude hráč muset v kůži hlavní hrdinky rozhodovat o osudu svých spolubojovníků nebo spolubojovnic. Nejsme si příliš jistí, zda je moudré tahat morálku do světa, kde tenhle pojem zjevně ještě nevynalezli, ale vývojářům patří alespoň malé plus za snahu.

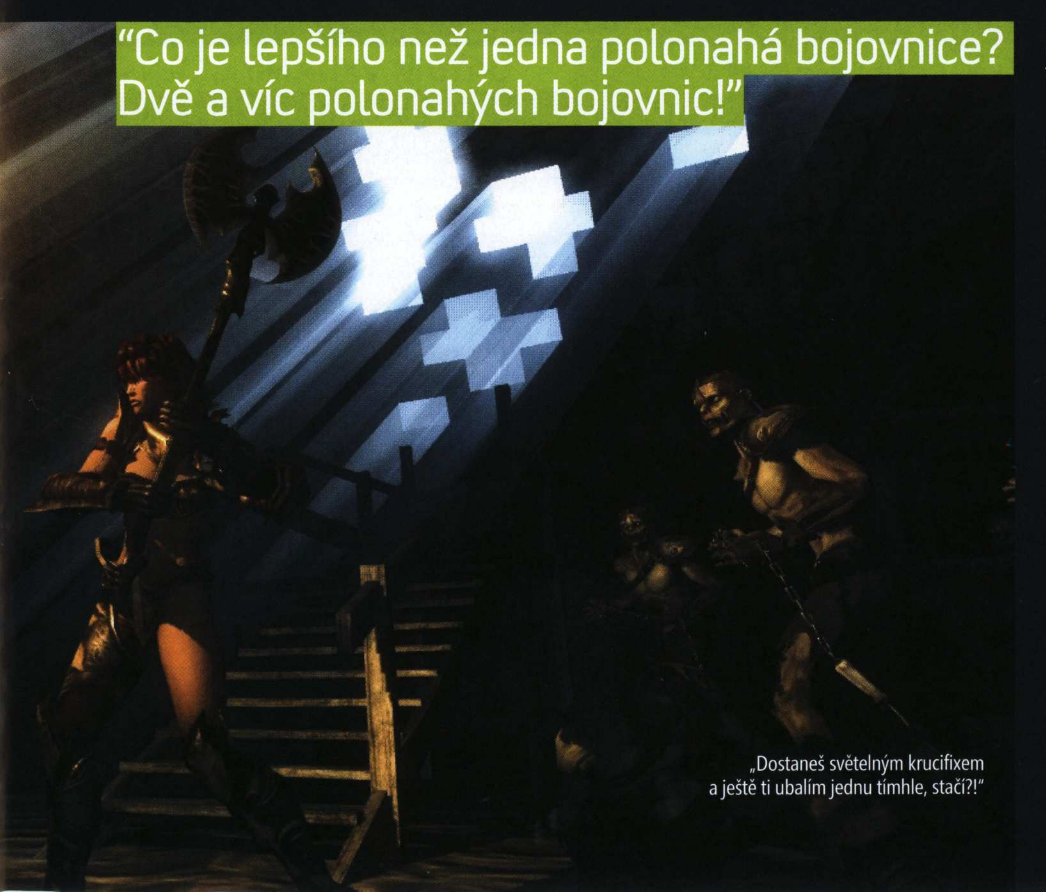
"Co je lepšího než jedna polonahá bojovnice? Dvě a víc polonahých bojovnic!"

Ve Witches půjde navíc hrát za několik různých čarodějek. Každá z nich, kromě sexy 3D modelu, nabídne různé specialitky. To abyste se náhodou při procházení celkem čtyř kampaní o 80 jednotlivých scénářích nenudili. Tvůrci slibují dvanáctihodinovou herní dobu, což je na dnešní poměry slušný příděl. Otázkou je, zda se ho podaří naplnit. Fakt, že budou k dispozici dva různé herní módy – Requiem a Arena – by tomu mohl pomoct. Nenechte se ale zmást! Witches rozhodně nemají ambice být nějakým rozšafným RPG. Půjde o 3D akční arkádu jak vyšitou, krvelačnou BloodRayne jsme v úvodu nezmiňovali jen tak náhodou.

Odhalené čarodějky na screenshotech dávají zároveň tušit, že nepůjde o záležitost pro malé děti. Cílem vývojářů je vytvořit co nejděsivější atmosféru, a to nejen za použití klasických temně hororových kulis a propriet, ale i pomocí nového multiplatformního enginu. Ten slibuje strhující atmosférické efekty a velmi interaktivní prostředí. V bitevní vřavě můžete údajně sebrat useknutou končetinu nějakého slizáka a mlátit s ní po hlavě ostatní. To jsme si, popravdě, vždycky tajně přáli a každá hra, ve které podobný systém funguje, získává automaticky v hodnocení dva body nahoru.

Konec vtipům. Na to, že bylo kolem čarodějek poslední tři roky ticho jako v hrobě, nám toho Revistronic najednou slibují nějak moc. Jsou tedy dvě možnosti: a) buďto na té hře opravdu tři roky tvrdě makali a chtějí nás i celý herní svět příjemně překvapit, nebo b) nám mažou med kolem huby, protože celé ty tři roky se flákali a teď narychlo šijí horkou jehlou. Jak to nakonec dopadne, to už je jen vůle boží a několika čarodějek v ocelových bikinách.

Petr Urban



„Dostaneš světelným krucifixem a ještě ti ubalím jednu tímhle, stačí?!"

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

Zoufalá očka zoufalého dárce orgánů

Jedeš špatně

SBK 08

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Formule 1 nejatraktivnějším sportem? Bývávalo

VYDAVATEL: MILESTONE **VÝROBCE:** BLACK BEAN **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **XBOX LIVE:** 8

DATUM VYDÁNÍ: KVĚTEN

NOVINKY

PŘESTOŽE JSOU SLAVNÉ „ef jedničky" stále atraktivním sportem, pozvolna je začíná zastiňovat řádění jednostopých vozidel. Ani královská kubatura však již není, co bývala. Fanoušci se pozvolna začínají ohlížet po dříve méně populární sérii superbiků.

SBK 08 Superbike World Championship čeká znovuzrození. Proklamované vydání předchůdce pro konzoli Xbox 360 se bohužel nekonalo. A tak po půl roce od vypuštění hry pro konkurenční platformy přichází zpráva o chystaném pokračování. Novinek bylo doposud ohlášeno naprosté minimum. Jednou z věcí, s níž se hráč setká oproti ročníku s příponou 07, bude vylepšení režimu simulace. Ovládání motorek se zase o kousek přiblíží realitě a snad jedinou konkurenci v podobě Moto GP nechá hodně daleko za sebou. Důraz bude kladen zejména na dialog mezi samotným jezdcem a celým týmem, protože v pozadí každého závodu je hromada práce a dřiny. Tu hráč nyní pozná v celé kráse a komunikace přes vysílačku v průběhu testování nabere nový rozměr. Tým v reálném čase neustále analyzuje chyby při brzdění, průjezdu zatáčkami, akceleraci a vůbec průběhu jízdy. V případě nezdarů se hráči okamžitě dostane zpětné vazby, takže následující kolečko již bude vědět, jak v kritických úsecích správně postupovat.

V režimu simulace se hráči naskytne příležitost dirigovat veškeré přípravné procesy. Před každým závodem, kvalifikací či obyčejným tréninkem se řeší i zdánlivě nepodstatné maličkosti, například rozložení brzdných sil, nahuštění pneumatik, jejich směs atd. Nastavování převodovky nebo tvrdosti tlumičů je v obdobných simulátorech již samozřejmostí.

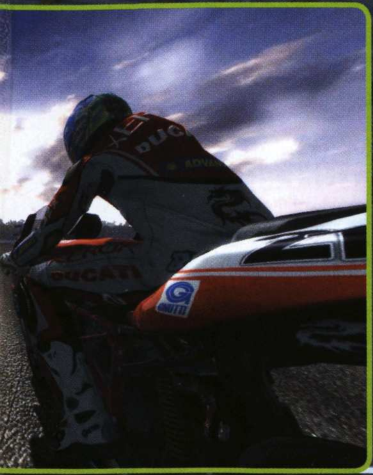
Výraznou změnou projde grafické zpracování, které prozatím vypadá famózně. Vyladění zasáhne zejména kokpity jednotlivých motocyklů. Žádná ze ztvárněných součástek nebude na mašinách trčet jen proto, že v reálné předloze zkrátka je. Při velmi vysokých rychlostech bude hráč pozorovat, jak se mu motorka doslova klepe pod rukama a s ní i některé další komponenty. Renovací projdou i modely jezdců, prostředí pitstopů, fandící diváci na tribunách a další detaily.

Pro méně náročné hráče bude v SBK 08 Superbike World Championship připraven odlehčený režim bez nutnosti nastavování a v mnoha ohledech popírající fyzikální zákony. Kromě toho se v tomto režimu neprojeví vylepšená inteligence oponentů, kteří budou při předjíždění daleko vypočítavější. Zbytečně se totiž nepoženou do předem prohraných situací, ovšem nemilosrdně využijí každé vaší chyby.

Autoři získali i pro letošní ročník oficiální licenci na tratě i jezdce. Čehož mimochodem využili i v osobních konzultacích s profesionály při vývoji. Tvorbě SBK 08 Superbike World Championship napomáhají jak zkušení technici, tak i závodníci. Jestli bude motoristicky založená veřejnost s hrou spokojena, se ukáže už v květnu 2008. Obzvláště fandové maximálního realismu ovšem budou jen těžko zklamáni.

Tomáš Vrána

Stejně jako ve skutečnosti, i v SBK 08 bude mít každý závodník unikátní styl jízdy.



ve zkratce

SBK 08 World Superbike Championship zřejmě bude kvalitním simulátorem motocyklů s oficiální licencí a ve své kategorie nejspíše nenalezne konkurenceschopného „nepřítele“.

WORLD SUPER BIKE CHAMPIONSHIP

Zatímco v královské třídě Moto GP se prohání okruhové speciály omezeny třemi základními kubaturami, ve světové sérii WSBK (World Superbike) naleznete jednolitrové motocykly, které jsou běžně v prodeji pro širokou veřejnost. Před každým závodem samozřejmě probíhají na každém kousku nepatrné dílčí úpravy. Ty ale nejsou příliš markantní, jde spíše o pouhé vylaďování. V letošní sezoně naleznete na roštu i českého závodníka Jakuba Smrže. Mezi nejznámější současné jezdce patří například Max Biaggi nebo Carlos Checa.

EXPERT NÁM POMÁHEJ

Na SBK 08 Superbike World Championship spolupracuje například i zkušený profesionální jezdec Lorenzo Lanzi, který se za tři roky svého působení ve WSBK vždy vměstnal do první desítky. Momentálně jezdí za R.G. Team, jenž má k dispozici motocykl Ducati 1098 RS (podle běžně dostupné předlohy Ducati 1098 RS).

PODLE SKUTEČNOSTI?

Kromě neustálých konzultací s experty si autoři dělají po dobu tvorby hry výlety k jednotlivým závodním okruhům, aby si je pečlivě zdokumentovali. Podle pořízených záběrů se pak snaží vytvořit do posledního detailu věrnou kopii. V seriálu World Superbike Championship je i brněnský Masarykův okruh, o jehož pravověrnosti se budeme moci přesvědčit už v květnu 2008.

HRA S ČÍSLY

SBK 08 Superbike World Championship bude obsahovat dvanáct oficiálních tratí, dvaadvacet motocyklů (Ducati, Honda, Yamaha, Kawasaki) a stejný počet jezdců rozdělených do jedenácti sponzorských týmů. V šestici herních módů naleznete rychlý závod, závod, celý víkend, šampionát, jízdu na čas a mód dynastie. Mezi simulací a arkádou bude pět volitelných stupňů.

POUŠTNÍ PROSTŘEDÍ je až příliš nehostinné, nemusíte mít ale obavy z jeho jednotvárného zpracování. Během hry totiž navštívíte menší město Parker a honosnou metropoli Eos; v obou případech se dostanete do kontaktu s novými lidmi, získáte nové pracovní příležitosti i nové dopravní prostředky.

VYDAVATEL: THQ | **VÝROBCE:** VOLITION | **POČET HRÁČŮ:** 1 | **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO | **DATUM VYDÁNÍ:** JARO 2009

NOVINKY

RED FACTION: GUERRILLA

Třetí díl populární akce hodlá přijít ve stínu velkých změn. Chystá se další revoluce?

AKČNÍ SÉRIE RED FACTION se do podvědomí hráčů zapsala zejména na svou dobu nevídaně destruktivním prostředím, ostatně ne náhodou byly předchozí dva díly servírovány jako revoluční a neotřelé. Jejich krásu ovšem v obou případech hyzdily větší či menší nedodělky. „Především krátké a v mnoha ohledech nedotažené", ozývalo se ze všech koutů po vydání jedničky i dvojky. Není tedy divu, že se pánové z Volition v případě třetího pokračování Red Faction rozhodli provést mnoho změn. A ty se dotknou zejména příběhu – už žádné lineární vyprávění, nýbrž zcela otevřený svět, skýtající řadu nových možností.

Děj Guerrilly začne padesát let po událostech minulého dílu, v období diktátorské vlády s názvem Earth Defense Force. Jako utlačovaný horník totiž započnete společně s ostatními venkovskými osadníky krvavý boj proti nastolenému režimu, do něhož se mimo jiné zaplete i revoluční hnutí Red Faction. Kouzlo Red Faction 3 bude opět skryto v nikdy nekončící destrukci okolí – běžte kamkoliv a zlikvidujte cokoliv. Nezapomeňte ale, že všechny změny se natrvalo zapíší do okolního světa a mohou se negativně projevit v pozdější fázi hry, například při plnění důležitých úkolů.

> „Děj Guerrilly začne o padesát let později, v období diktátorské vlády s názvem Earth Defense Force"

Není zatím zcela jasné, s jak extrémně zničitelným prostředím se setkáme. V čem však pochyby nenalezneme, je umělá inteligence protivníků a spoluhráčů. Její specifická schopnost přizpůsobovat se změnám v prostředí by měla zabránit určitým paradoxům blokujícím například dohrání hry.

Guerrilla bude odlišná od předchozích dílů dokonce i svým pojetím. Milovníci FPS žánru zřejmě zapláčí nad úpravou, která se dotkne celého konceptu Red Faction a jež nově přesune snímání kamery za záda ústředního charakteru. Co si ale od 3rd person zpracování slibují sami autoři? Především doufají v lepší využití nového systému krytí spjatého se souboji. Ne vždy bude vhodná eliminace protivníků obyčejnými konvenčními zbraněmi, tu a tam se vyplatí využít i tiššího a zákeřnějšího útoku. Brousit nože však s poklidem můžete do jara příštího roku, kdy se má třetí Red Faction objevit na pultech obchodů.

David Marák

Většina uvolněných obrázků z rané verze hry vyvolala mezi hráči vlnu nevole. Důvodem je jejich kvalita – bude opravdu hra vypadat tak zastarale? Inu doufejme, že jde opravdu jen o první screenshoty.

VELKÁ MÍRA DESTRUKCE sehraje zásadní roli v multiplayerové složce Guerrilly. K dispozici bude několik módů, v mnoha případech zaměřených především na likvidaci okolí a dobývání nepřítelova sídla. Opomenuty ale nebudou ani bezhlavé hrátky s fyzikálním modelem, sloužící především pro pobavení všech zúčastněných ratolestí – vezměte auto a zkuste s ním zbořit dům!

DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY se stanou nedílnou součástí hry. Ostatně bez jejich pomoci byste se jen stěží dostávali na vzdálenější místa a plnili nebezpečné úkoly. Kromě klasických bugin a nákladních aut se ale setkáme i s obří přepravní plošinou nebo speciálním robotem, schopným likvidovat budovy pomocí vrtáků a výbušnin.

ve zkratce

Třetí díl Red Faction s přídomkem Guerrilla přinese řadu velkých změn. Mezi nimi se bezesporu neztratí volné a rozsáhlé prostředí s nelineárním dějem, jenž bude odvyprávěn z pohledu třetí osoby. Ano, sbohem starému FPS pojetí!

JAKO JEDEN Z MNOHA VZBOUŘENÝCH VENKOVANŮ nebudete mít k dispozici zbraně, jako například strana Earth Defense Force. Ze začátku se tak třeba setkáte s podomácku vytvořenými kousky na bázi stlačeného vzduchu s vybuchující směsí. Nutno nicméně podotknout, že všechny půjdou upgradovat o nová příslušenství a mimo jiné bude umožněno i navyšování kadence střelby nebo počtu vystřelených projektilů.

NOVINKA

AUTOR: MATĚJ HAVÍŘ

ČERSTVĚ OHLÁŠENÉ NOVINKY...

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Sierra Entertainment pracuje na pokračování akční hry s hip-hopovou hvězdou 50 Cent v hlavní roli – 50 Cent: Blood on the Sand. Líbivá grafika, nový stylový hudební doprovod a hvězdy jako Lloyd Banks, Tony Yayo, DJ Whoo Kid a samozřejmě 50 Cent vymění mixážní pulty za mnohem těžší kalibry. Lákadlem by mohl být především kooperativní multiplayer nebo zpomalování času á la Max Payne. Pokud je vám to stále málo, přihoďte si navíc Unreal engine 3, souboje tělo na tělo i ovládání různých bojových prostředků.

(akce, Q4 2008)

PREY 2

Vcelku inovativní hra, jejíž hratelnost využívající různých teleportů a netradičních způsobů cestování vyvolávajících u některých hráčů žaludeční nevolnost, se dočká pokračování. Hlavní rys bude stavebním kamenem i tentokrát a k němu přibude několik dalších inovativních novinek. Hlavním hrdinou zůstane Tommy, který je nyní zdrcen ze zmizení jeho nejbližších. Prostředí v dech beroucí grafice bude tradičně zahrnovat spíše sci-fi elementy, tím spíše, že Tommy odešel z planety Země.

(FPS, neoznámeno)

THE INCREDIBLE HULK

Blíží se stejnojmenný film, a tak je správný čas na hru se zeleným obrem v hlavní roli (a není to Shrek). Podobné monstrum nemůže být limitováno prostorem, a tak jej tvůrci zasadili do otevřeného světa, kde si užije do značné míry zničitelného prostředí. Mnohé z odpadnuvších předmětů půjde použít jako zbraně. Samozřejmostí jsou speciální schopnosti a údery i drobné RPG prvky v podobě vývoje postavy. Hra ovšem určitě nebude žádnou revolucí, spíše dalším titulem sázejícím na licenci. Ale kdoví? Třeba nás tvůrci nakonec překvapí.

(third-person akce, červen 2008)

BAJA

Se zablácenými závody se v poslední době roztrhl pytel. Přesto parametry Baja naznačují, že se v konkurenci neztratí. Sto mil čtverečních otevřeného terénu včetně hor, bažin a údolí. Přes čtyřicet vozidel rozdělených do osmi tříd jako kamióny, 4x4 či buginy. Nadto široké možnosti při jejich úpravách, kdy budete kombinovat stovky autentických náhradních dílů. O to ošklivější (nebo hezčí?) bude pohled na realisticky zdeformované stroje a všude poletující součástky. Vzhledem k rozlehlosti prostředí budou některé závody trvat i čtyři hodiny. Samozřejmostí je multiplayer až pro dvanáct hráčů popřípadě čtyři ve split-screenu.

(off-road závody, srpen 2008)

NASCAR 09

Mezi pravidelně vydávanými sériemi od EA má NASCAR teplé místečko, a proto nový díl nepřekvapí. Okruhové závody plné karambolů letos přijdou s vylepšeným systémem reputace vedoucím k čistější jízdě. K té vybídne i menší efekt při nárazech do soupeřů, tudíž jedno špatné zatočení nemusí automaticky znamenat vyškrtnout ze seznamu úspěšných závodníků. Zachován je online mód a drobných vylepšení se dočká kariérní pro jednoho hráče.

(závody, 10. června 2008)

NA CO SE TĚŠIT DÁLE?

- Take-Two oznámilo, že na pokračování výborného Bioshocku se již pracuje. Přesné datum nebylo oznámeno, nicméně se očekává objevení na trhu během fiskálního roku 2009 (tedy do 31. října 2009). Šuškà se, že by se děj mohl odehrávat před událostmi prvního dílu, a tak se třeba podíváme do Rapture v době, kdy ještě toto město prosperovalo.
- Lost Planet Colonies Edition je nová verze původního Lost Planet. Navíc přibude cross-platformový multiplayer (Xbox 360 a PC) a původní kampaň obohatí tři herní módy. Score Attack vás oceňuje body za eliminaci nepřátel a její provedení, Trial Battle Mode se oproti tomu orientuje na boj s bossy a Off limit Mode z vás udělá smrtící stroj se silným kanónem, nekonečnou municí a zvýšenou rychlostí pohybu. Všechno doplněno o mnoho nových map a dalších drobností a za sníženou cenu (29 dolarů).

50 Cent: V boji je vše dovoleno, tady nejste v ringu, tak klidně podpásovky

50 Cent: Ještě že mají zpěváci z toho scratchování tak velké svaly

Baja: Buginy nevydrží nikdy dlouho čisté

POSLEDNÍ DROBKY O OČEKÁVANÝCH HITECH

JÍZDNÍ ŘÁD...

Čekáte na rozpletení komplikovaného spiknutí v Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy? Vaše šance přijde 27. června, pokud budete v USA, tak ještě dříve (3. června).

O něco později, konkrétně 31. srpna 2008, dopadne do regálů bomba s nápisem Mercenaries 2: World in Flames, která se objeví po několika odloženích. Termín zatím platný pro USA.

Očekávané zpracování světa Hvězdných válek Star Wars: The Force Unleashed vyjde v Evropě 19. září. Snad vývojáře budou vedle Síly provázet i přívětivé recenze.

Stratégové pozor, Supreme Commander se přesouvá z dubna na neurčito. Podle neoficiálních zdrojů bychom se ho mohli dočkat na konci jara, či začátkem léta. Důvodem je ladění hratelnosti, aby vše šlapalo, jak má.

TOM CLANCY'S AIR COMBAT S NOVÝM JMÉNEM

A nově tedy vojenský simulátor od Toma Clancyho dostává jméno H.A.W.X. Bylo to součástí reklamní kampaně, ze které mnozí usuzovali, že probíhají práce na třetím dílu Ghost Recon – takže ne, GRAW 3 zatím nikdo oficiálně neoznámil.

Děj se točí kolem soukromé armády velikostí a technologiemi schopné konkurovat USA. Pokud má někdo takový kapitál a je hamižný, pak je jedno jasné – svět má problém.

Novinkou oproti jiným simulátorům je možnost zapnout systém asistencí, usnadňující hraní snad ve všech směrech. Zkušení hráči se nemusí děsit, všechny volby jsou dobrovolné.

Kooperativní kampaň zahrne až čtyři hráče. Připojit se mohou libovolně. Kompetitivní mód je připraven pro 16 bojovníků.

SECTION 8 ČERPÁ Z AIRBORNE?

Boje budou probíhat podobně jako třeba v Battlefieldu o taktické body na mapě. Každý bod vám v závislosti na svém účelu poskytne jistou výhodu nad nepřítelem.

Pokud nastřádáte dostatečný obnos peněz, můžete nakupovat. Stroje zkázy se k vám transportují přímo z oběžné dráhy.

Po vzoru podobných her budou přítomné i různé třídy vojáků, ze kterých budete vybírat. Co už tak běžné není, je způsob respawnování. Po „smrti" se objevte zpátky na oběžné dráze a budete muset proletět atmosférou zpátky na bojiště (něco jako přistání v novém Medal of Honor: Airborne).

PROTIÚDER ZE SAINT'S ROW 2

Zvýšená interaktivita jak v prostředí, tak především s jinými postavami. Mimo jiné je nyní budete brát jako rukojmí a totéž zvládnou i ostatní.

Přibudou nové gangy, velmi zajímavě vyhlíží žlutý se sečnými zbraněmi. Připomíná vám něco?

Velké možnosti čekají při zvelebování vašeho doupěte. Nakoupit budete moci mnoho věcí – od televize po stě... sličné dámy.

Hlavním záporňákem bude letos společnost Ultor, mající prsty v mnoha aktivitách ve městě, které usiluje o celkovou kontrolu ulic.

DARKSIDERS VYSTUPUJÍ ZE STÍNU

Zbrojní arzenál zahrne vedle středověkých zbraní moderní kousky, čímž bude hratelnost mnohem variabilnější. K tomu připočtěte také nadlidské schopnosti. Ty se budou odemykat postupem času v závislosti na levelování postavy.

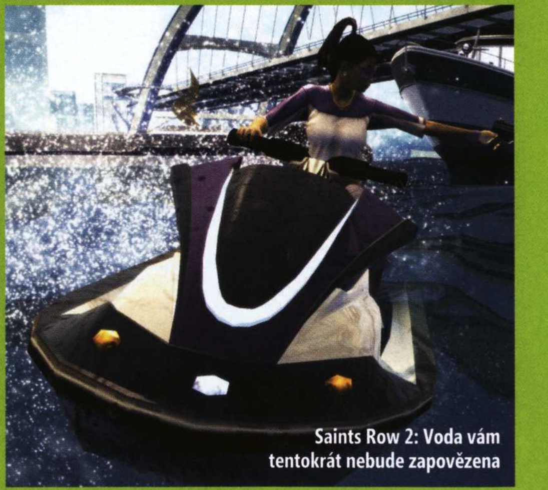
Herní svět bude dost otevřený a bude ukrývat mnohá tajemství. Čas od času navíc osedláte svého oře.

DÁLKOVÝ BĚH V MIRROR'S EDGE

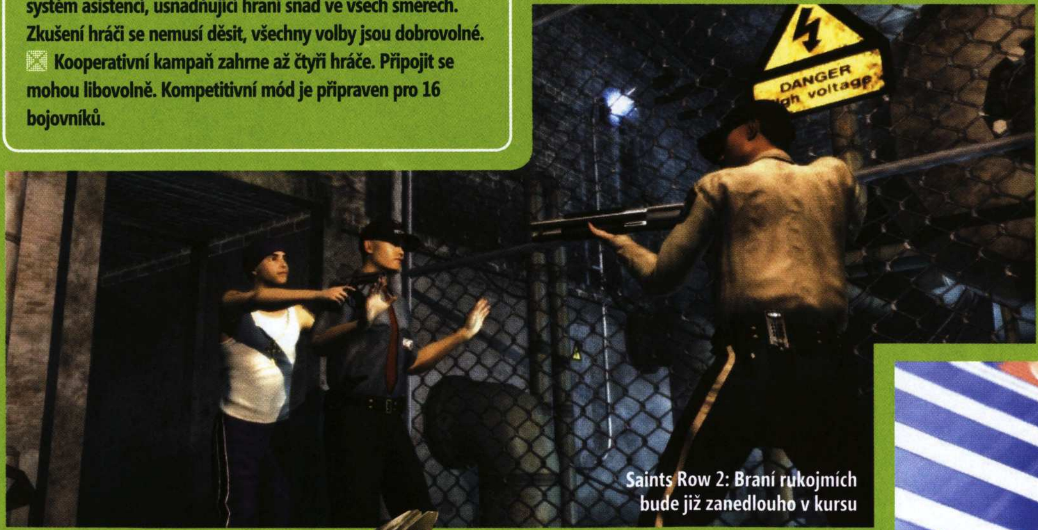
Hlavní hrdinka Faith má trochu netradiční náplň dne. Jako kurýrka odboje v diktátorském režimu budoucnosti musí předávat zprávy mezi jednotlivými složkami a snažit se při tom ještě zachránit svoji sestru.

Hra má neskutečný spád, protože jakmile se jednou Faith rozběhne, nemůže se zastavit. Ne každému se to asi bude zamlouvat.

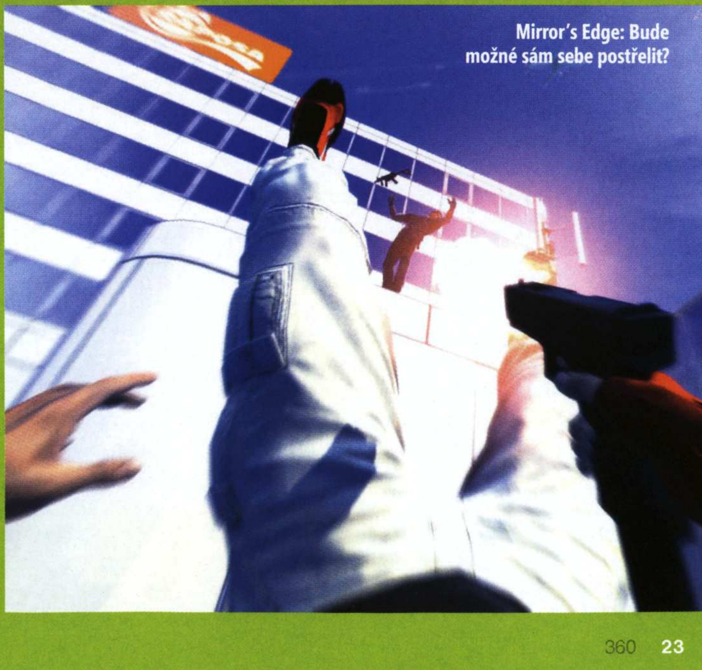
Vedle klasických zbraní bude v pohybovém repertoáru poslíčka několik bojových chvatů. Počet zbraní se zastavil na solidních patnácti kouscích.



Saints Row 2: Voda vám tentokrát nebude zapovězena



Saints Row 2: Braní rukojmích bude již zanedlouho v kursu



Mirror's Edge: Bude možné sám sebe postřelit?

Section 8: Když nepřítel, tak pořádnej

VYDAVATEL: TAKE TWO **VÝROBCE:** ASCARON ENTERTAINMENT **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** 2–4 **DATUM VYDÁNÍ:** LISTOPAD 2008

NOVINKY

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Dobré bez zlého je jako růže bez trní

SACRED se ze všech rpg soků nejvíce přiblížil svému vzoru jménem Diablo 2. A přestože král nakonec opět zůstal neporažen, utkal se alespoň s důstojným soupeřem. Soupeřem, který však neprohrál válku, nýbrž bitvu – nyní totiž chystá po všech směrech větší, propracovanější a důmyslnější útok s přídomkem Fallen Angel, jehož hlavní přednost bude ukryta v rozsáhlém a nelineárním světě, naplněném obrovským počtem rozmanitých questů.

Pevné jádro druhého dílu Sacred se bude točit kolem jedné stovky na sebe navazujících úkolů, dalších pět až šest set postranních (!) se rovnoměrně rozeseje do zbylých koutů světa Ancaria. Nutno dodat, že se tvůrci zmíněnými čísly rádi ohání při každé příležitosti a ruku v ruce s tím kladou velký důraz na skrytý potenciál dobra a zla. Po nezbytném výběru ústředního charakteru se totiž nevyhnete chvíli, kdy buď povstanete po boku chrabrých a udatných hrdinů, nebo zvolíte cestu plnou nenávisti, zášti a zloby. Pointa je zkrátka prostá – zaručit co největší znovuhratelnost, nabídnout pohled na situaci ze dvou různých úhlů a umožnit plnění jednotlivých úkolů se zcela jiným přesvědčením.

> “Tvůrci se ohání monstrózním počtem šesti set vedlejších úkolů”

Ostatně dějová linie Fallen Angel je tomu do velké míry přizpůsobena; příběh nás zavede o celé dva tisíce let před původní Sacred a točit se bude výhradně kolem obávané T-Energie. Není žádným tajemstvím, že se před dávnými věky vymkla elfské kontrole a pozměnila krajinu i její obyvatele k nepoznání. Čas vzít žezlo osudu do vlastních rukou a dopomoci k lepším či horším zítřkům tudíž nadešel.

Abychom se při toulkách pestrou krajinou necítili osamoceni, pánové z Ascaron Entertainment se opět rozhodli pro implementaci zvířecích pomocníků v podobě koní, tygrů, obřích pavouků nebo dokonce draků. Jak jinak překonat velké dálky než jejich příležitostným osedláním? Tohle vše přitom dostane na starost vlastní engine Ascaronu, jehož přednosti využije zejména a právě verze pro Xbox 360. A kdy že se jí dočkáme? Podle všeho v září tohoto roku. Nebo v listopadu. Možná taky v prosinci. Ale je to bez záruky.

David Marák

ve zkratce

Od Fallen Angel se dá očekávat hodně – rozsáhlý svět, stovky questů, nelineární vyprávění a tím i obrovský potenciál znovuhratelnosti. Koncept hry však těmito inovacemi ustoupil pár kroků od původně napodobovaného Diabla 2. Je tedy otázkou, zda veškerá snaha autorů dopadne na úrodnou půdu, nebo zapadne do hlubin pekelných.

DALŠÍ KLON DIABLA?

Ne tak docela, Fallen Angel se v některých směrech vydává spíše po stopách Oblivionů a Gothiců. Dobrým příkladem budiž střídání počasí nebo dne a noci, kdy obyvatelé okolních vísek ráno vstanou, během dne jdou pracovat a večer tvrdnou společně se svými játry v místních knajpách. Rovněž stojí za zmínku do jisté míry ztaktizovaný bojový systém, který dopředu počítá s takzvanými komby – jde o speciální kombinace bojových a kouzelných umění, mnohdy ale náročných na obnovování a získané dovednosti.

VERZE PRO XBOX 360 PROPRACOVANĚJŠÍ!

Jelikož čtyřjádrový procesor není současným standardem počítačových hráčů, autoři byli nuceni udělat ve svém seznamu ingrediencí pár škrtů. Ty se ovšem ani náznakem nedotknou Xboxu 360, v jehož případě Sacred 2 využije veškerých předností tříjádrového CPU. Jedna část se postará o současný běh hry, druhá dostane na starost přednahrávání obsahu a poslední se zaručí za pokročilé efekty v čele s výpočty fyzikálního modelu. Výsledek? Plynule naservírovaný svět, v němž i nepatrné pohyby vašeho těla vyvolají jemné vlnění trávy či keřů.

NĚMECKÁ ŠESTKA

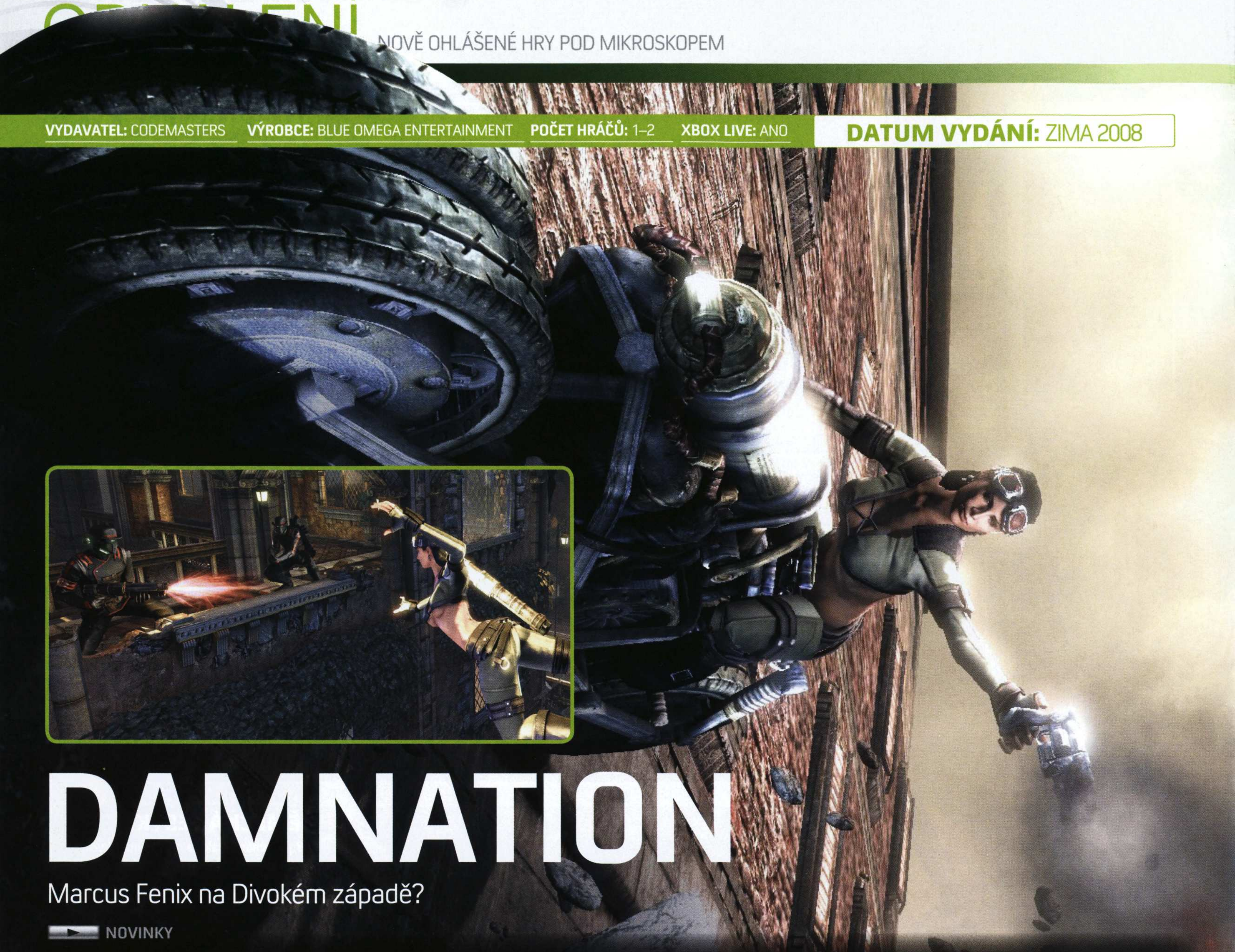
V porovnání s takřka megalomanským počtem questů a rozsáhlostí herní plochy bude výběr postavy poněkud komornějšího rázu. Sacred 2 nabídne šest rozlišných charakterů, přičemž pro pamětníky jedničky se stane důvěrně známým pouze Seraphin. Ostatní, tedy Shadow Warior, Dryad, High Elf Adept, Inquisitor a Temple Guardian, vnesou do světa Ascaron svěží závan inovace. Samozřejmostí se také stanou specifická kouzla (odvozená od uctívaných božstev), bojové dovednosti a komba pro jednotlivé postavy.

MULTIPLAYER

Možná až nebývalého využití se dočká multiplayerová složka. V jejím repertoáru bude zahrnut PvE mód (tedy hráči proti monstrům a všem nástrahám okolního prostředí), opomenut nebude ani PvP režim (hráči proti hráčům) a třešničkou na dortu se stane speciální hra ve více lidech, v níž dostane každý jedinec do vínku jeden jediný život. Pakliže daný hrdina zahyne, nebude se již moci dále připojit do dění v rozehráté akci. Příjemně zní i možnost přizvat kamaráda do původně singleplayerové rozehráté hry, a to kdykoliv si jen zamanete. A když zapojíte ještě manželku a tchýni, budete mít vystaráno, neboť multiplayer bude podporován až pro čtyři bojovníky.

VYDAVATEL: CODEMASTERS **VÝROBCE:** BLUE OMEGA ENTERTAINMENT **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **XBOX LIVE:** ANO

DATUM VYDÁNÍ: ZIMA 2008



DAMNATION

Marcus Fenix na Divokém západě?

NOVINKY

ZROZENÍ PŘIPRAVOVANÉHO TITULU
Damnation působí skoro jako videoherní pohádka. Jeho tvůrci, studio Blue Omega, se totiž v roce 2004 zúčastnili soutěže pořádané vývojáři z Epicu o nejlepší využití jejich Unreal enginu. V této soutěži se nakonec se svým projektem hry z alternativní historie umístili na druhém místě. Jelikož zaregistrovali příznivé ohlasy, koncept dále tvořili a rozvíjeli, načež mu konečně našli jméno Damnation (zatracení, prokletí). Jejich rozpracovaného dílka se nakonec ujal distributor Codemasters, to už jsme ale v minulém roce.

V tom současném již hra pomalu spěje do finální fáze, proto není na škodu si ji podrobněji představit. Hlavní designér Jacob Mimkoff nám řekl, že se zaměřil na typický prvek prostředí v Damnation, čímž jsou opravdu velkolepé a rozlehlé lokace. Viděli jsme ještě anonymní město, atraktivně rozmístěné do svahu velikého skalního masivu, jehož druhá čtvrť je rozložena za hlubokou říční průrvou. Se skalním městem ji propojuje síť několika monstrózních mostů. Do plné hry se ale vůbec nepočítá s jakoukoli mapou, navigací, nebo kompasem. Místo toho lokace nabídnou množství snadno viditelných a zapamatovatelných bodů (věže, mosty, vysoké domy, skalní masivy, atd.), podle kterých se budete moci orientovat.

Samozřejmě nebude chybět ani dnes tolik populární šplhání a boj na střechách, protože Damnation je přese všechno klasická střílečka z pohledu třetí osoby, zasazená do arci světa jakési obdoby Divokého západu, i když v mnohem modernější formě a s otevřenými úrovněmi. Tvůrci sami přiznávají, že se nechali inspirovat pozdními díly Prince of Persia, stejně jako etalonem žánru Gears of War.

„Hlavní hrdina se může opřít o unikátní schopnost „Spirit Vision", jež mu propůjčuje vidění i skrze zdi"

V přestřelkách plánují časté využívání přiblíženého pohledu za ramenem, který se v daných činnostech sám aktivuje. Jestli má boj připomínat Gears of War, pohyb se inspiruje zejména zmíněným Princem z Persie a vlastně i Altairovými schopnostmi z Assassin's Creed, protože i v Damnation byste si měli užít neustálého pohybu ze střechy na střechu a ze žebříku na další.

CELÉ DOBRODRUŽSTVÍ MŮŽETE ABSOLVOVAT V KOOPERACI S DRUHÝM HRÁČEM
Hlavní hrdina je důstojník jezdectva jménem Hamilton Rourke, který se může opřít např. o unikátní schopnost „Spirit Vision", jež mu propůjčuje vidění i skrze zdi a domy. Díky tomu dokáže lokalizovat hrozící nebezpečí a nepřátelské postavy. Rourke bude vůbec učenlivý, zmíněnou dovednost si osvojí při duševní seanci u indiánského šamana. Podobně mu nebude dělat problém pochytit i jiné finesy, např. základy bojového umění, které pro změnu odkouká od čínských dělníků, pracujících na stavbě prérijní železnice. To ale neznamená, že od začátku bude Rourke ovládat úplně všechno. Několik svých dovedností odkryje až pomocí dalších osob, jež v něm vždy odhalí dříve netušené duševní schopnosti. Hlavnímu hrdinovi by měla také pomáhat hbitá indiánská dívka, které sexappeal opravdu nechybí.

Příběh supluje boj dobra a zla z dob Divokého západu. Rourke se pochopitelně přidá na správnou stranu tzv. Peacekeepers, tedy strážců míru, což je skupina bojující proti chamtivosti a rozpínavosti nejen přítomné techno-industriální společnosti (parafráze s železničními magnáty), ale i proti dvěma stranám, zataženým do občanské války na západě Spojených

VŠECHNO PĚKNĚ ROZMIXOVAT, PROSÍM!

Damnation vůbec nezakrývá jasnou inspiraci pěknou řádkou herních značek. Hlavní hrdina pochytil pohybové nadání z Prince of Persia a lokace jsou vytvořeny podle designu Assassin's Creed (podobné zdolávání střech a domů). Souboje připomínají Gears of War a scénář přebírá pár prvků z nedávného Timeshiftu. Pokud se všechny tyto ingredience dobře rozmixují a vhodně okoření novými prvky, výsledný koktejl může být velice chutný.

ve zkratce

Zajímavá akce mixující to nejlepší z Assassin's Creed, Gears of War a Prince of Persia v lahodné omáčce Unreal enginu podávaná na talíři Divokého západu.

států. I když hra zatím neobsahuje klasický multiplayer, podobně jako ve výtečném Crackdownu budete moci kohokoli pozvat, nebo se přidat k jinému hráči a dobrodružství absolvovat v kooperaci. Chybět nemá ani možnost řízení dopravních prostředků, jako je rychlá futuristická motorka se zdvojenými pneumatikami.

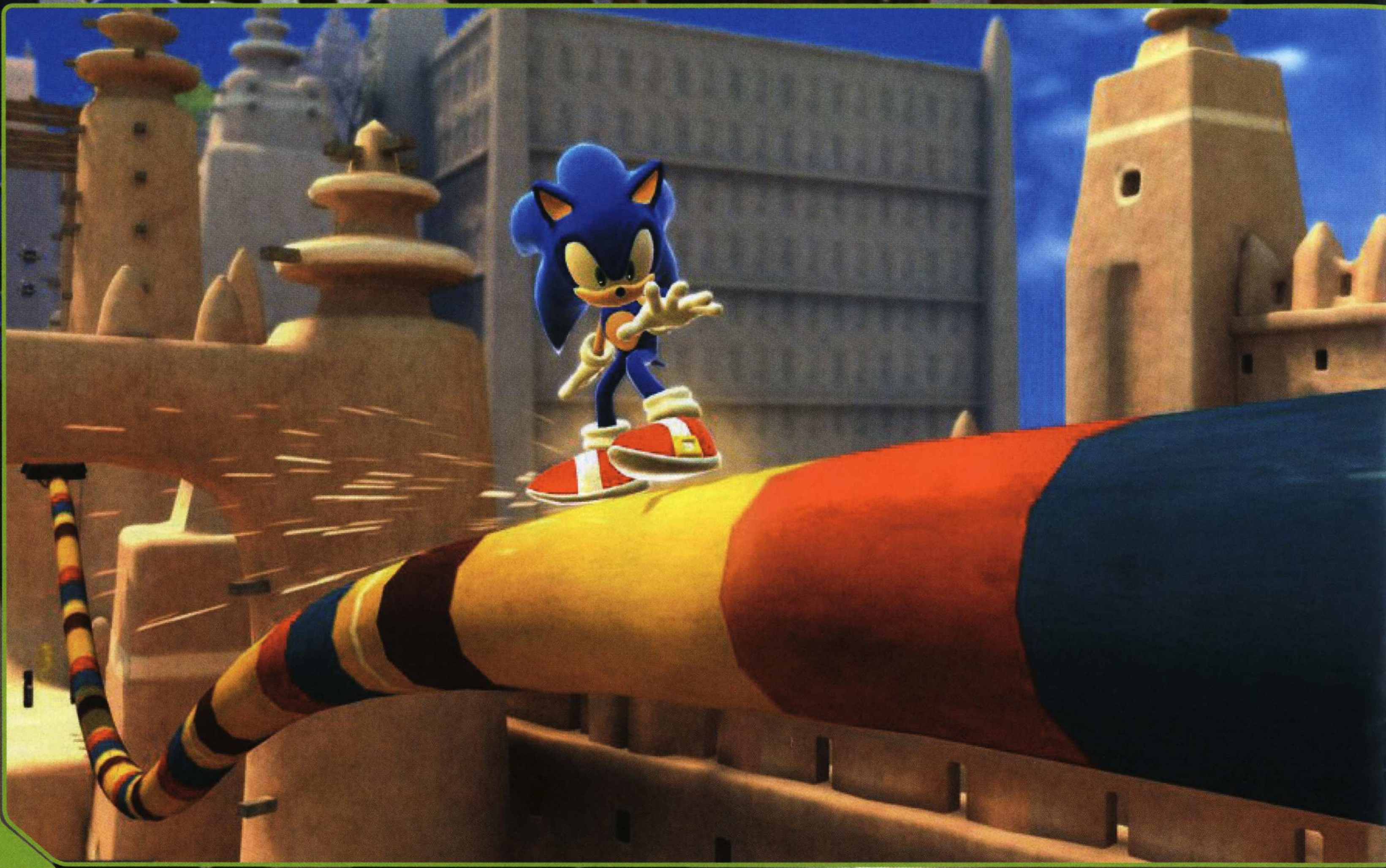
Podle uvolněných screenshotů vypadá Damnation nádherně. Industriální cihlové budovy s nezaměnitelnou patinou tvoří pohledné pozadí pro válečné události. Nebude ale chybět ani pravá prérie, avšak městské lokace se starými továrnami a technickými soustrojími převažují. A právě po takových stavbách, komínech, strojích a věžích se budete moci hbitě pohybovat, a to nejen po svých. Ne nadarmo tvůrci mluví o velké rozlehlosti lokací jak do šířky, tak i do výšky. V naprosté většině míst se vydáte kamkoli v horizontálním i ve vertikálním směru, tedy za pomoci šplhu, stoupání po žebřících nebo dokonce několika dopravních prostředků eliminujících přitažlivost zemskou.

Rourke klidně vystoupá na skálu nad městem, plynule skočí na vysoký most, chytne se lana s ozdobnými lucerničkami a bleskově sklouzne do údolí za současného kropení nepřátel pod sebou. Na ulici nasedne na svůj zaparkovaný motocykl, načež v rychlosti přefrčí po zdi domu na druhou stranu bulváru, kde rychle unikne množícím se nepřátelským vojákům. Takto nějak má vypadat styl hraní Damnation, což na papíře nevypadá vůbec špatně, jakkoli je jinak „jen" další z dlouhé řady střílecek. O konečném výsledku občanské války na Divokém západě se přesvědčíme ještě letos, protože Damnation by měla vyjít právě v posledním kvartálu tohoto roku.

Michal Jonáš

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM



VYDAVATEL: SEGA **VÝROBCE:** SEGA **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** 4. LISTOPADU

NOVINKY

SONIC UNLEASHED

Bodlinatá raketa je zpátky. Sonic vlkodlakem? To tu ještě nebylo

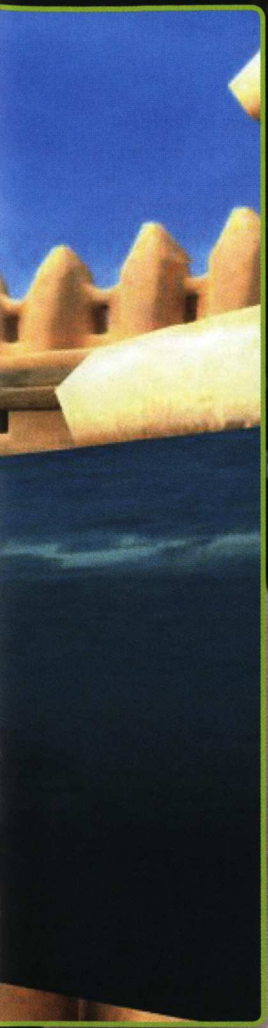
DLOUHÝCH SEDMNÁCT let už je maskot společnosti Sega, ježek Sonic, synonymem pro frenetickou rychlost, ďábelské loopingy a náhodný sběr blýskavých prstýnků. Své fanoušky si tento původem šestnáctibitový klenot i přes řadu komplikací, jež sérii v posledních letech provázely, udržel až do současnosti. Není proto divu, že namodralý rival kníratého italského instalatéra Maria od Nintenda už dokázal prodat více než 45 milionů her. Snažit se ale dopočítat všech existujících dílů, alternativních pokračování, konverzí a spin-offů by bylo pro většinu smrtelníků nadlidským úkolem. My se proto spokojíme s faktem, že po necelých dvou letech od nepříliš vydařené ježkovy premiéry na Xboxu 360 se Sega konečně uchází o reparát.

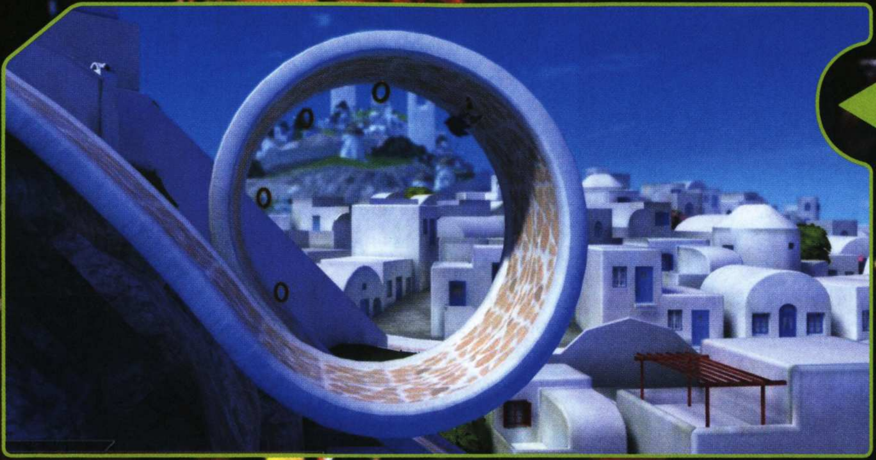
Zatímco na ostatních platformách vývojáři chrlí jedno Sonicovo dobrodružství za druhým, next-gen konzolím jako by se bodlinatý sprinter spíše vyhýbal. Nejrychlejší hmyzožravec koneckonců nebude mít lehký úkol. Přesvědčit hardcore hráče odkojené akčními blockbustery, aby zasedli ke starosvětské hopsačce, by dalo zabrat i jinačím borcům. Zvláště když uvážíme, jak bezradně si v posledních letech Sega počínala, pokud jde o trojrozměrné Sonicovy inkarnace. A právě v tomto ohledu by měl nový kousek s podtitulem Unleashed napravit reputaci série. Hra se totiž jednoznačně nese v duchu návratu ke kořenům.

I když bude Sonic Unleashed zasazen do barvitého 3D prostředí plného lákavých efektů, ve své podstatě by se mělo jednat o dobrodružství v klasickém střihu, kdy postavička víceméně nepřetržitě probíhá úrovní zleva doprava, aniž by nějak mohla „sejít z cesty". Okořeněn titul bude jen o několik meziúrovní ve stylu solidně přijatého Wii dobrodružství Sonic and the Secret Rings. Tehdy bude kamera snímat uhánějícího ježka zpoza jeho zad. Ani pak ale nechce Unleashed volností pohybu nesmyslně konkurovat akčním adventurám. Podle fanoušků série tak vznikne zcela nový a originální titul, který si ovšem bere to nejlepší z prvních her, podobně jako je tomu v případě 2D/3D handheldové série Sonic Rush.

Celá hra bude zasazena do zatím neznámého světa Mubuz, jemuž pevnou rukou vládne démonický dračí lord Immarius. Modrý rychlonožka bude v rovných dvanácti úrovních čelit nejen zlounovi, ale také tajemné síle, která mění obyvatele pohádkového světa i jeho samotného ve zlá monstra. Sonic se ale samozřejmě postaví také svému tradičnímu nepříteli, doktoru Robotnikovi alias Eggmanovi. A ani návrat dalších obvyklých rivalů není vyloučen. Ačkoli vývojáři zatím nepotvrdili, zdali se můžeme těšit i na multiplayer, přítomnost bohaté skupinky klasických postav a Sonicových parťáků jasně nasvědčuje tomu, že nás ani tentokrát tato populární složka hry nemine. Nezbývá tak než doufat, že se Sega poučila z nezdaru prvního xboxového Sonica a s druhým dílem se už lépe trefí do vkusu jeho příznivců.

Jiří Bigas ml.





KONEC EXPERIMENTŮ

Nepodařeným novotám a samoúčelným vylepšením je podle tvůrců odzvoněno. Pomocí Sonic Unleashed chce Sega vrátit sérii zpět do let, kdy svého maskota nenutila závodit, jezdit autem ani třímat v rukou prapodivné zbraně. Přestup do třetího rozměru totiž s sebou přinesl nejednu záhadnou novinku, kterou se vývojáři nepříliš šťastně pokusili okopírovat od úspěšnějších průkopníků 3D hopsání. Kontroverzním instalacím ježka do pochybných akčních adventur je snad nadobro konec. Při zpětném pohledu totiž právě snaha modernizovat fungující klasickou koncepci uškodila Sonicovi zdaleka nejvíce.

TEMNÉ ALTER EGO

Ačkoli své „temné já" Sonic potkal již dříve – nebo jsme si to alespoň mysleli (viz charaktery Shadow, Metal Sonic či Silver) – Unleashed obohatí universum série o další postavu nápadně podobnou modrému hmyzožravci. Podobně jako sága Prince of Persia nám i Unleashed dovolí vyzkoušet si, jaké to je, když se hlavní hrdina vinou temné magie transformuje ve svůj zlý protipól. Sonicovým „zrcadlem" bude Weresonic, vlkodlačí rychlík, který má jiné dovednosti než jeho modrý pravzor, navíc dovede lépe bojovat, rychleji běhat a výš skákat. Zda ale bude mít nová postava ve hře nějaký dopad i na ovládání či strategii, je zatím ve hvězdách.

MY JSME JEDNA RODINA

Unleashed by měl vedle dobře známých hrdinů série přivést na scénu i několik zajímavých nováčků. Doufejme, že tvůrci potenciál starších i nových postav zúročí prostřednictvím více hratelných charakterů. V ideálním případě by pak mohli vývojáři naservírovat majitelům Xboxu 360 multiplayer až pro čtyři hráče současně, stojící proti tajemnému zlu, které bude sužovat svět Mubuz. Vedle Sonica, Weresonica, Dr. Eggmana a Immaria už byla přislíbena i účast Super Sonica, Knucklese a Tailse.

PEKELNĚ SVIŽNÁ PODÍVANÁ

Výkon next-gen konzolí by měl tvůrcům dovolit dostatečně se odvázat a při zachování rychlosti legendárních dílů nabídnout i patřičně atraktivní podívanou. Z verze pro Xbox 360 už uniklo na internet první gameplay video a i přes počáteční stádium vývoje hra nevypadá vůbec zle. Dojem na fanoušky však bezesporu udělala zejména svižnost Unleashed, který si nezadá s těmi nejrychlejšími díly sonicovské ságy. Ne náhodou se ostatně ve hře objeví takzvaný Speed Boost, který už tak ďábelsky rychlé tempo nakopne k rychlosti zvuku. Otázkou je, jestli technickému zpracování X360 a PS3 verze „neublíží" nižší výkon Nintenda Wii. Na těchto třech systémech současně v jediném titulu se totiž ježek objeví vůbec poprvé.

ve zkratce

Lesní rychlík se chystá podruhé atakovat Xbox 360. Na druhý pokus se vývojáři zdají být dobře připraveni. Vale dali nepodařeným zlepšovákům a Sonica hodlají hratelnostně pojmout ve stylu prvních dílů.

ZASLECHLI JSME

V KULOÁRECH

Slídíme za vás v kuloárech a za zavřenými dveřmi. Které herní hity podle našich informací dorazí také na Xbox 360 a co jsme se neoficiálně dozvěděli jinde? Přesvědčte se sami.

TOO HUMAN JAKO PŘIVÍTÁNÍ DO ŠKOLY?

Karty jsou rozdány, mohlo by zaznít z Microsoftu. S jedinou výjimkou. Zatímco jarní hity (GTA IV a Ninja Gaiden II) mají pevné datum vydání a o těch podzimních (Gears of War 2 a Fable 2) to platí jakbysmet, stále se nabízí otázka, kam Microsoft zařadí dlouho dokončovaný projekt Too Human. Podle našich informací se jej dočkáme na začátku druhého pololetí letošního roku v podobném termínu, v jakém loni vyšel Bioshock.

ANO 70 %   NE 30 %

L.A. NOIRE VYJDE I NA X360. DEFINITIVNĚ

Jedna z mála her, kterou jsme mohli majitelům PS3 závidět, detektivka L.A. Noire od Rockstarů, vyjde také pro Xbox 360. Podle zpráv z kuloárů za to může zejména špatný vztah Phila Harrisona a Brendana McNamary, kvůli němuž Sony zastavila financování projektu. Rockstaři proto myslí na komerční úspěch své hry a hodlají využít i silného finančního potenciálu konzole od Microsoftu. L.A. Noire dorazí někdy v roce 2009.

ANO 99 %   NE 1 %

KMOTR ZUŘÍ NA GTA IV

Má důvod. Jedním z pozlátek, od něhož si EA slibovala obnovenou důvěru ve schopnosti vývojářského studia shromážděného okolo druhého Godfathera (jednička se dočkala slušných tržeb, ale horší kritiky), měl být propracovaný multiplayer s řadou vlastních nápadů. Jak se však zdá, silná většina herních módů i myšlenek se v dubnu objeví v konkurenčním GTA IV. Může to znamenat odklad vydání ve snaze hru odlišit a vylepšit?

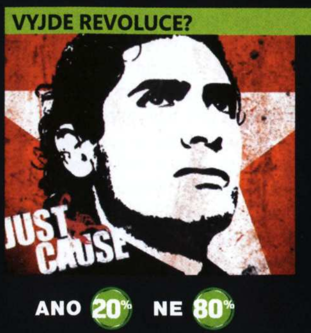
ANO 40 %   NE 60 %

NA TUROKOVI 2 SE PRACUJE

Líbily se vám dinosauří příběhy v oživlém Turokovi? Brzy se máme dočkat pokračování. Podle posledních informací vývojářský tým – jist si komerčním úspěchem hry – již zuřivě pracuje na druhém dílu, jenž by mohl dorazit už na konci příštího roku. Prozatím není jasné, zda se hra znovu objeví na mnoha platformách, nebo některý z velkých hráčů uloví exkluzivitu. Sázeli bychom spíše na první variantu.

ANO 80 %   NE 20 %

VYJDE REVOLUCE?



Než bylo studio Concrete Games alias TCQ (pracovali např. na Saint's Row 2) koncem ledna uzavřeno, pracoval zdejší vývojářský tým na hře Revolution pro Xbox 360 i PS3. Ta může být nejsnáze popsána jako spojení akrobatických a akčních prvků Just Cause s grafickým stylem FIFA Street 3. O osudu hry se nyní spekuluje, je ale více než pravděpodobné, že světlo světa již nespatří.

ANO 20 %   NE 80 %

BYZNYS

TAKE-TWO ODMÍTLO NABÍDKU ELECTRONIC ARTS. Že se tak stalo, zarazilo nejen zástupce EA, ale i herní analytiky, podle nichž představenstvo Take-Two přecenilo sílu společnosti i efekt spojený s vydáním GTA IV, od něhož si slibuje významný nárůst ceny svých akcií i další zhodnocení společnosti. Podle oficiálního vyjádření zástupců Take-Two byla nabídka EA neadekvátní jak z pohledu finančních podmínek, tak načasování do období těsně před vydáním zmíněného hitu. Přestože společnost oznámila, že hodlá jednat s dalšími herními konkurenty o možnosti odkupu či vzájemného spojení, zvolila si podle Michaela Pachtera horší z možných cest. Analytici jsou přesvědčeni, že původní nabídka 2 miliard dolarů od EA mohla v případě pozitivního vyjednávání dále růst v řádech stovek milionů. Dost možná se toho ale dočkáme v dalších dnech a týdnech: EA prodloužila platnost své nabídky a doufá, že akcionáři i představenstvo Take-Two změní názor.

MICROSOFT ÚSTY VÝKONNÉHO ŘEDITELE Steva Ballmera oznámil záměr podporovat vítěze války nových formátů, Blu-ray od japonské Sony. Přestože Ballmer nehovořil přímo o herním segmentu, můžeme v jeho slovech spatřovat předzvěst avizovaného Blu-ray přehrávače pro Xbox 360, o jehož

vzniku se v posledních dnech spekuluje na mnoha frontách. Ballmer potvrdil, že Microsoft již pracuje na podpoře Blu-ray v operačních systémech Windows. „Budeme podporovat Blu-ray tak, jak to dává smysl," dodává. Podle deníku Financial Times dojde k oznámení externího Blu-ray přehrávače pro Xbox 360 v nejbližších týdnech.

IPHONE CHCE BÝT HERNÍ KONZOLÍ. Apple minulý měsíc oznámil plán zpřístupnit vysoce

Český koutek

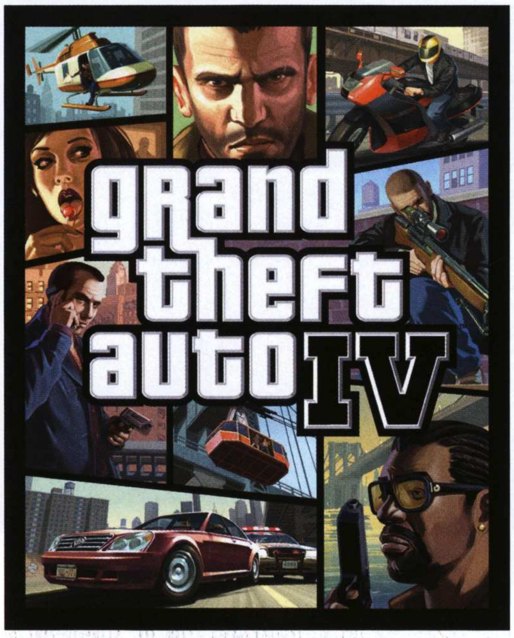
NEJŽÁDANĚJŠÍ KONZOLE A HRY V ČR

Zjistit, která konzole je v ČR nejžádanější, se snažil server GamePro. V rámci svého průzkumu poslal jedenácti prodejcům dotazy na nejprodávanější hry a konzole v uplynulém roce. Výsledek je možná překvapující. I když je Xbox 360 nejoblíbenější konzole u hardcore hráčů, pouze jeden obchod jej uvedl jako nejprodávanější. Ve většině obchůdků zákazníci preferují spíše PS3 a PS2.

GamePro tyto překvapivé výsledky komentuje tím, že stále více Čechů kupuje Xbox 360 v obchodních řetězcích, jako je například Electro World, které do průzkumu nebyly zahrnuty. Co se týče her, je na prvním místě opět PS3, což bývá spojováno s nemožností hry jednoduše kopírovat.

hodnocený mobil vývojářům, stejně jako záměr oslovit herní publikum. Dopomoci mu k tomu má avizovaná podpora vydavatelů jako EA a Sega, kteří na podzim letošního roku připravují tituly Spore, respektive Super Monkey Ball. Slova Apple o unikátnosti použité technologie potvrzují také vývojáři, kteří si pochvalují výkon i nulová omezení v kompatibilitě přístroje. Skeptický vůči významu této herní platformy je analytik Michael Pachter, který iPhone nepovažuje za komerčně atraktivní kvůli omezení spjatým s nákupem telefonem a také kvůli jeho ceně, která znatelně překračuje částku potřebnou pro pořízení běžných handheldů.

PŘEDOVĚDI MICHAELA PACHTERA, jemuž je tento výčet byznysových aktualit prakticky zasvěcen, se velmi často blíží následné skutečnosti.

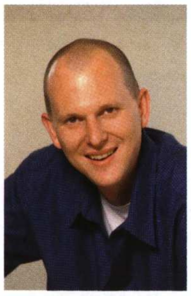


Anglický analytik očekává, že v těchto dnech vycházející GTA prodá celkem 9 milionů kopií, z toho šest již v prvním týdnu od uvedení na trh. „Věříme, že GTA IV vygeneruje okolo 450 milionů dolarů z plánované jedné miliardy příjmů pro Take-Two. Na operačním profitu se bude podílet 135 milióny, zatímco celá firma očekává konečný výsledek jen 130 milionů." Pachter zároveň kritizoval strnulost Take-Two, jež se o lepší pozici na současném trhu samo připravilo neschopností pravidelně dávkovat nové hry ze sérií Max Payne, Red Dead Revolver nebo Mafia podobně, jako tomu činí např. Activision v případě Call of Duty.

NEUTĚŠENÁ SITUACE VYDAVATELE SCI, do jehož portfolia patří i u nás známý vydavatel Eidos, má první oběti. Významné změny ve firmě se neomezí jen na zrušení jednotlivých projektů, ale o práci zároveň přijde zhruba čtvrtina zaměstnanců. Kromě snížení počtu pracovníků na číslo lehce přesahující osm stovek rozhodlo představenstvo firmy o zastavení vývoje 14 projektů, u nichž si není jisto návratností vložených investic. Překonat současnou krizi by měl anglickému vydavateli zaručit důraz na silné značky jako Tomb Raider, Hitman, Championship Manager či Deus Ex. Dobrou zprávou je také úspěch nové série Kane and Lynch, jejíhož prvního dílu se prodalo přes 1 milion kusů.

SOUČASNÁ VERZE UNREAL ENGINE 3.0 slaví úspěch, její následovník je podle posledních informací čerstvě ve vývoji. Podle Tima Sweeneyho z Epicu jejich engine kopíruje životnost konzolového cyklu, a proto verzi 4.0 neuvidíme dříve než po příchodu další generace konzolí někdy v roce 2011. V mnoha oblastech přitom nepůjde o revoluci, ale evoluci stávajících technologií, např. v oblasti síťového kódu. Tim Sweeney zároveň přiznal, že současná práce na enginu plně vytěžuje pouze jeho samotného a ostatní v týmu se plně soustředí na úpravy verze 3.0, která se poprvé představí v listopadu v Gears of War 2.

ZPRÁVY Z KULOÁRŮ NELHALY:



Phil Harrison, jedna z nejviditelnějších osobností Sony, opouští japonskou společnost i svoji dosavadní funkci šéfa vývojářských studií. Harrison, který se přímo podílel na zrodu mnoha známých značek jako EyeToy nebo Singstar, nedávno vyjádřil frustraci nad přístupem Sony Japan, jež podle něj neprokázala dostatek předvídavosti, když zcela ignorovala oblast casual games – tu, v níž konkurenční Nintendo slaví prokazatelný úspěch. Harrison zůstává v herní branži, když přijal post prezidenta společnosti Infogrames, kde se bude mimo jiné podílet na znovuoživení legendární značky Atari.

VE ZKRATCE:

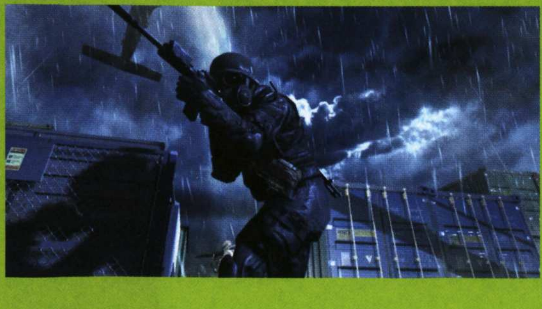
- **Xbox 360 si v prvním týdnu po snížení ceny vedl dobře: ve Velké Británii jeho prodeje vzrostly o 36 %.**
- **Rock Band oslavil 6 milionů stažených skladeb a v Harmonix žijí v očekávání příjemné finanční injekce ve výši 208,7 milionů dolarů. Pokud hra splní prodejní předpoklady pro rok 2008, má právě tolik vývojářskému studiu zaplatit jeho majitel, mediální dům Viacom.**
- **Activision pokračuje v poznávání života ve Vivendi/Blizzard a kromě obdivu k World of Warcraft stačil prozradit některé své plány: živě se hovoří o osudu značky Call of Duty, jejíž příští díl by mohl být masivně multiplayerovou hrou.**
- **Manhunt 2 dostal v Anglii zelenou. Po dlouhých tahanicích a zpochybnění místních orgánů je nové rozhodnutí definitivní: hra vyjde v nejbližších týdnech s ratingem 18+.**
- **V první řadě úsporu a v druhé vývoj her bez kompromisů: to si francouzský vydavatel Ubisoft slibuje od dohody s Tomem Clancym, jehož jméno může od nynějška využívat libovolně ve svých hrách. Podle odhadů stál odkup práv přes 60 milionů dolarů. Ubisoft ale může těšit vývoj na burze, kde jeho akcie v reakci na ohlášení dohody vzrostly o 12 %.**

Drby a žhavé info ze světa

1,3 MILIONŮ HRÁČŮ HRAJE COD 4 A NOVÝ DLC

Společnost Infinity Ward, která stojí za skvělou válečnou akcí CoD4, nedávno zveřejnila zajímavá čísla. Konkrétně tvrdí, že si každý den její multiplayer užívá více než 1,3 miliónů Xbox 360 hráčů. Údaj byl zveřejněn producentem hry Markem Rubinem na mítinku konaném při příležitosti ohlášení nedávno vydaného balíčku.

Ten nese název Variety a obsahuje čtyři nové MP mapy. První z nich, Broadcast, se odehrává v dobře známém iráckém televizním studiu. V Creeku si zabojujeme v hornaté vesnici, Killhouse nás zavede do opuštěného skladiště a nakonec na nás v balíčku čeká Chinatown, což bude remake starého Carentanu známého z předešlého dílu. Přídavek stojí klasických 800 MP a v paměti zabere 444 MB.



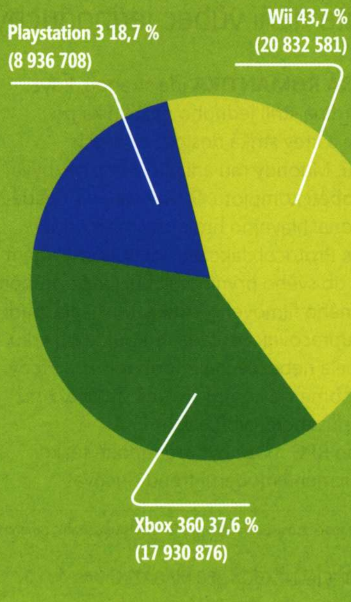
GAMERSCORE RESET

V každé komunitě se najde pár lidí, co rádi podvádí, a bohužel jinak tomu není ani v naší xboxové. Jak jste si možná někteří všimli, spousta hráčů měla na svých účtech podezřele vysoká čísla u kolonky gamerscore. Microsoft umí rozlišit poctivé hráče od podvodníků, kteří si z internetu stahují savy a tím i GS. Proto přesně 25. května provedl kontrolu většiny aktivních hráčských účtů a narazil na mnoho nekale nabytých.

Proto se rozhodl zakročit, a to tak, že všem těmto „spenderům" srazil score na nulu, odebral jim možnost znovu získat ztracené achievementy a označil je statusem Cheater. Kupodivu se takto označení hráči za svůj status nestydí, naopak se jím ještě chlubí.

PODÍL PRODEJE KONZOLÍ NOVÉ GENERACE

zdroj: http://nexgenwars.com/



VYDAVATEL: TEAM 17 **VÝROBCE:** OBSIDIAN ENTERTAINMENT **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO

DATUM VYDÁNÍ: JARO 2009

NOVINKA

ALPHA PROTOCOL

Život agenta není vůbec jednoduchý, hlavně když je nepřítelem státu!

ve zkratce
Alpha Protocol bude akční RPG z pohledu třetí osoby. V roli Michaela Thortona procestuje hráč celý svět, postřílí hromadu nepřátel a promluví s mnoha osobami.

VEŠKERÁ ROMANTIKA jde stranou, když akční hrdina střílí jednoho protivníka po druhém a krev stříká doslova ze všech poraněných údů. Mnohdy mu ani nic jiného nezbývá, protože se stal obětí komplotu. Stejně jako v případě Michaela Thortona, hlavního hrdiny připravované akční RPG Alpha Protocol. Jakožto novopečený agent CIA bude vržen do svého prvního úkolu, jehož průběh nepřekvapí žádného filmového kritika. Michaela zradí nadřízení i spolupracovníci a vláda mu půjde po krku, protože má docela nebezpečné informace. Hráč tedy bude vržen do poměrně komplikované situace, z níž musí nějakým způsobem vybruslit.

Žánr akčního RPG může být pro mnohé těžko pochopitelný, nicméně moderní trend slučovat zdánlivě neslučitelné postihuje i hry. Samozřejmě s přelepkou „originální". Hráč uvidí veškeré dění z pohledu třetí osoby. Bude skákat, střílet, plazit se, plavat, šplhat, zabíjet, ale i vést dialogy a vylepšovat vlastnosti. Právě složka RPG se prozatím jeví jako ta zajímavější pasáž, navzdory slibované akčnosti.

> „Po světě se hráč bude moci pohybovat, jak se mu zlíbí, bez návaznosti na předchozí dění"

Michael Thorton bude mít deset klíčových vlastností, které hráč postupně modifikuje dle vlastních preferencí. Vylepšení probíhá spíše na obecnější úrovni. Když přijde na řadu udělování „puntíků" střelbě, Michaelovi se nezlepší přesnost nebo počet nábojů, nýbrž styl. S čímž úzce souvisí speciální dovednosti, které k žánru RPG neodmyslitelně patří. Autoři chtěli původně do Alpha Protocol zakomponovat magii a čáry, což se později ukázalo jako špatný nápad. Výsledný mišmaš by asi nekorespondoval s důstojným pojetím řadového agenta. Přesto

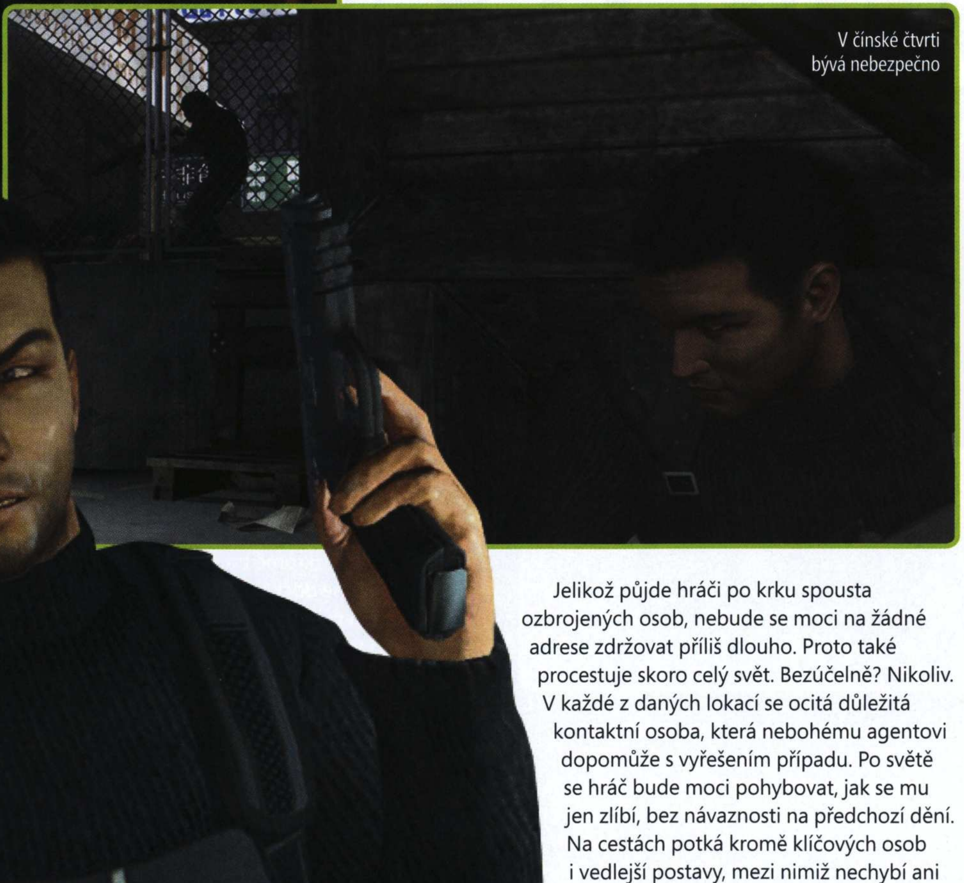
Michael Thorton bude moci prostřednictvím svého charisma „sbalit" mnoho dívek a užít si s nimi.

Neměl jsem si brát tu stříkací pistolku

bude Michaelovi do vínku dáno několik nadlidských dovedností, jež se realitě vymykají rozhodně méně, než ohnivé koule a fialové blesky. Hráč si například během napjaté přestřelky zpomalí čas, označí nepřátelské jednotky a následně je všechny elegantně postřílí.

V řešení situací se hráči konečně dostane svobodné volby. Buďto nepřátele zneškodní veškerým dostupným palebným arsenálem, nebo se po vzoru tiché myšky uchýlí do temných zákoutí a s dýkou v ruce odstraní jednoho po druhém. Třetím stěžejním bodem pak bude elegantní odstranění připravenou pastí. Pokud nebude ani jeden z nabízených způsobů vyhovovat charakteru hráče, pak nezbude než postupovat stylem „něco mezi".

Tvorba charakteru bude probíhat, kromě udělování bodů do vlastností, i pomocí dialogů. Měly by být daleko filmovější a údajně by neměly postrádat spád. Před každou odpovědí nemusí hráč přečíst kvantum textu. Pouze vybere tón odpovědi (například přátelský, chladný nebo profesionální) a rozhovor následně poběží svévolně v duchu volby. Kdykoliv během řeči bude možné tóny měnit v závislosti na situaci. Podle volených odpovědí se Michael Thorton nějakým způsobem formuje. Nikoli však na kladnou nebo zápornou postavu. Žádné dva podobné póly se v Alpha Protocol nevyskytnou. Vše, co agent udělá, směřuje k jeho záchraně, takže i přes zabíjení neexistuje špatná strana mince.


V čínské čtvrti bývá nebezpečno

Jelikož půjde hráči po krku spousta ozbrojených osob, nebude se moci na žádné adrese zdržovat příliš dlouho. Proto také procestuje skoro celý svět. Bezúčelně? Nikoliv. V každé z daných lokací se ocitá důležitá kontaktní osoba, která nebohému agentovi dopomůže s vyřešením případu. Po světě se hráč bude moci pohybovat, jak se mu jen zlíbí, bez návaznosti na předchozí dění. Na cestách potká kromě klíčových osob i vedlejší postavy, mezi nimiž nechybí ani něžnější pohlaví. Již nyní je známo, že Michael může (ale nemusí) oplývat slabostí pro krásné ženy. Formou přátelského rozhovoru dojde k pozvání na rande, možná i k milostným hrátkám.

Systém soubojů má být údajně podobný jako v Mass Effect. Boje nablízko zase připomínají playstationový Uncharted. Autoři zjevně čerpali z osvědčených praktik, pouze dle svých slov proložili tento mix originální prezentací a větší volností. Navíc Michael Thorton nevytáhne veškerá esa z rukávu hned na začátku hry. Vzhledem k neustále nabývajícím zkušenostním bodům si nejrůznější akrobatické, střelecké nebo například verbální dovednosti osvojí až v jejím průběhu. Příklad za všechno. Jakožto agent-nováček bude hráč moci provádět základní činnosti hodné člověka vycvičeného k zabíjení. Až po prvních zkušenostech v nejrůznějších misích osedlá motorku, s níž se postupně seznamuje. Ve finále se mu může stát vynikajícím pomocníkem třebas při elegantním vpádu do nepřátelských linií.

Jestli se stejně razantně popere i s konkurencí na Xboxu 360, se dozvíme přesně za rok, čili na jaře 2009. Hlavně nesešlápnout příliš rychle plyn, aby ze slibně vypadající akční RPG nebyla hloupá šaráda plná chyb.

Tomáš Vrána

Michael Thorton se častokrát dostane do vyhrocených situací, kdy bude stát proti hromadě ozbrojených nepřátel. Jak v takovýchto situacích postupovat, hráčům radí přímo autoři Alpha Protocol. Sestavili takzvané profilované řešení kritických problémů, které nazvali 3 J. B., neboli James Bond, Jack Bauer a Jason Bourne.

JASON BOURNE

Typický zastánce „mírumilovného" řešení vyhrocených situací by v těle Michaela Thortona vyhledal nejbližší stín, využil rozložení exteriéru k dokonalému ukrytí a nepřátele by zneškodňoval (když už by k tomu muselo dojít) zcela systematicky tak, aby nepřivolali další posily.

JACK BAUER

Na druhém pólu barikády stojí Jack Bauer, který se v nepřátelském přečíslení cítí jako důchodce v teplých papučích. Jeho praktiky jsou tedy nad slunce jasné – samopaly, kolty, granáty a v případě nedostatku nábojů i holé pěsti.

JAMES BOND

Elegán na slovo vzatý sklízí úspěch u žen, ovšem nepřátele přitahuje jako magnet. Neničí je ani potichu, ani příliš násilně. Stačí mu promyšlení a nastražení důkladné pasti. Nepoužívá klasické zbraně. Do jeho arsenálu patří především speciální prototypy.

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS **VÝROBCE:** BLUESIDE **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** ANO **DATUM VYDÁNÍ:** 2009

ve zkratce

Po ryze akční odbočce představuje Kingdom Under Fire II návrat ke klasickému mixu se strategickými prvky. Pozornost si zasluhuje i zbrusu nový onlinový multiplayerový mód.

NOVINKY

KINGDOM UNDER FIRE II

Konec zbytečných experimentů, tentokrát to bude vážně masivní

> "Představte si obrovský svět plný nikdy nekončících bitev tisícihlavých armád"

KULANTNĚ ŘEČENO, s Kingdom Under Fire: Circle of Doom (recenzi hledejte v OXM 8) jsme nebyli úplně spokojeni. Původně jsem tedy chtěl napsat něco docela jiného, ale šéfredaktor mi zakázal v časopisu používat sprostá slova. Nápad osekat ze hry veškeré taktické prvky a vrhnout ji do vod čistých akčních sekanic nevyšel a fanoušci výtečných Crusaders nad plytkostí nového dílu jen ronili hořké slzy. Nicméně chyby jsou od toho, aby se napravovaly a s Kingdom Under Fire II slibují vývojáři z Blueside vrátit sérii zpátky mezi kvalitní tituly, kam patří. A hodlají na to jít opravdu masivně.

Což naznačuje už třeba fakt, že se s hrou prý nevejdou do klasických žánrových šuplíků a musí si vytvořit vlastní – MMOARTS neboli Massively Multiplayer Online Action Real-Time Strategy. Představte si obrovský svět plný nikdy nekončících bitev tisícihlavých armád, kde si kdykoliv budete moci zrekrutovat armádu lučištníků, pěchoty, kavalérie či podobných jednotek a v jejich čele vyrazit vstříc kumpanii ovládané jiným hráčem. Masivní (ale nikoliv zbytečně zdlouhavé) bitky plné mečů, magie, krve a mužů zakovaných v oceli mají hrát pochopitelně hlavní roli, ale dojde i na poklidnější zábavu, jako je nutnost starat se o rozvoj svého území, trénink armády a v neposlední řadě i zvyšování RPG vlastností vašeho hrdinného bijce. Tvůrci slibují přinést živoucí virtuální svět, v němž se bude neustále něco dít a který bude dýchat syrovou fantasy atmosférou.

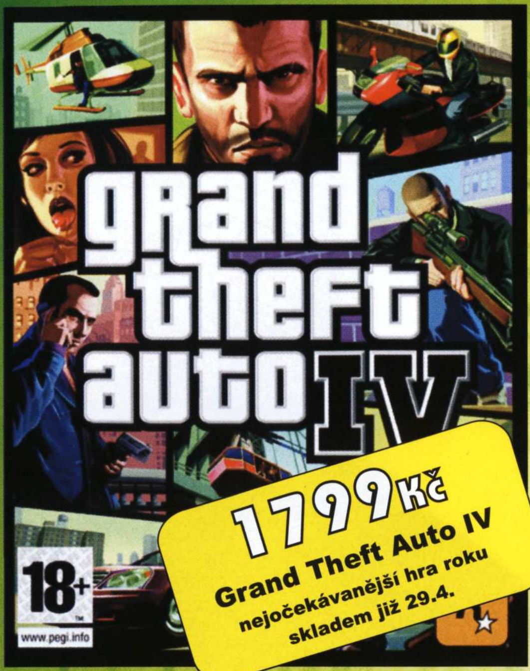
Zatím odhalené informace mluví o živých bitvách až 3 vs. 3 či různých půtkách s počítačem ovládanými armádami. Mimo otevřených střetů nesmí chybět ani vždy oblíbené dobývání hradů (nebo jejich obrana) s katapulty dštícími tunové kameny, beranidly, či kotlíky rozžhaveného oleje. A stejně jako v každé online hře zde najdete i komunikaci s ostatními hráči, možnost zakládání gild a podobné sociální radovánky. Tři rozdílné frakce (kromě tradiční Lidské aliance a Temných legií se dočkáme unikátní nové strany) nabízejí dostatečně třaskavé prostředí pro vzájemnou nevraživost, která navíc bude mít i viditelné výsledky. Jakmile jedna ze stran ovládne kompletní území, zpřístupní se nové, na které se mlata přesune.

Přestože má online mód hrát zásadní roli, neobejde se Kingdom Under Fire II bez plnohodnotné kampaně pro jednoho hráče. Právě ta nabídne zbrusu novou dějovou linku, která má být komplexnější a zajímavější, než kdy předtím. Tvůrci pochopitelně využívají existující mythos a slibují návrat známých hrdinů. O které se jedná, se zatím nezmínili, stejně jako mlčí o dalších podrobnostech. Zatím víme, že online a offline hra má být do určité míry propojena, počítá se s pravidelnými měsíčními poplatky a titul je hotov zhruba z padesáti procent. A podle obrázků vypadá zatraceně sexy. Po zklamání v podobě Circle of Doom je určitá opatrnost na místě, ale stejně věříme, že tentokrát vše vyjde a dočkáme se nezapomenutelné hry.

Karel Kališ

www.GAMEEXPRES.cz
www.GAMEEXPRES.sk

Na hry můžete ještě využít slevové kupony z časopisu



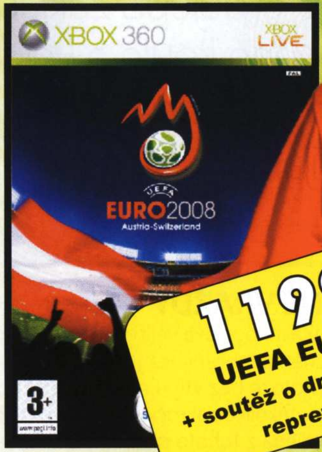
1799Kč
Grand Theft Auto IV
nejočekávanější hra roku
skladem již 29.4.

1499Kč
darkSector

1599Kč
Universe at War

1699Kč
SEGA SUPERSTARS
Tennis

1599Kč
MX vs ATV
Untamed



1199Kč
UEFA EURO 08
+ soutěž o dresy fotbalové
reprezentace

999Kč
20GB harddisk
k XBOX 360

Na hry můžete ještě využít slevové kupony z časopisu

SUPER SLEVY X360 HER

Bullet Witch	599Kč
Call of Duty 2	599Kč
Conan the Barbarian	599Kč
Dead or Alive 2	599Kč
F.E.A.R. Files	799Kč
Forza 2	799Kč

SUPER SLEVY X360 HER

Gears of War	799Kč
HALO 3	799Kč
Moto GP 07	599Kč
Saints Row	499Kč
Stuntman Ignition	699Kč
WWE Smackdown 08	699Kč

Objednávejte na internetu:
www.gameexpres.cz
www.gameexpres.sk

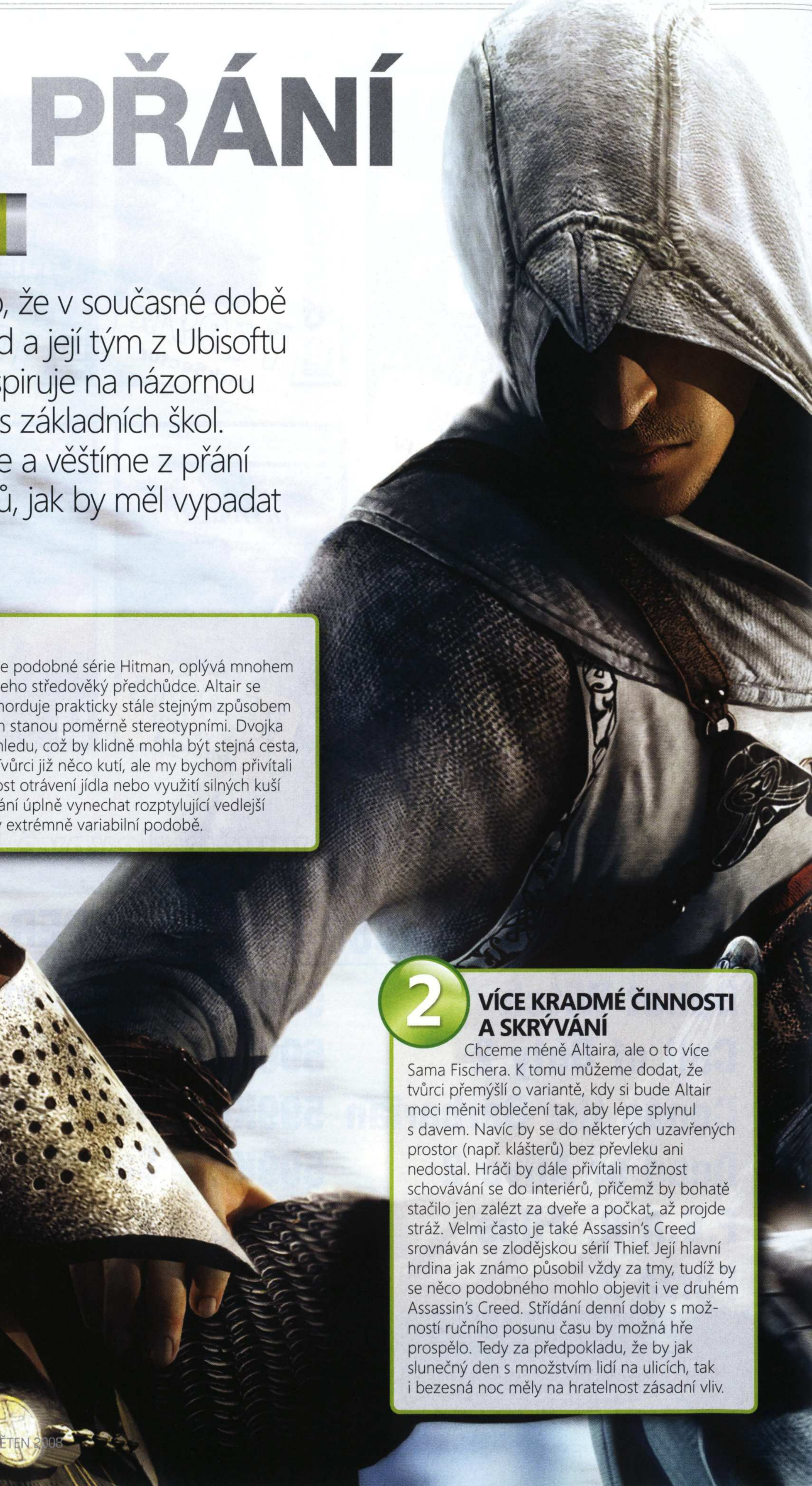
Objednávejte telefonicky:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

Osobní odběr (pouze po tel. objednání)
Expres stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do vyprodání zásob.

KNIHA PŘÁNÍ

Assassin's Creed 2



Bylo již několikrát potvrzeno, že v současné době pracuje sličná Jade Raymond a její tým z Ubisoftu na druhém díle hry, která aspiruje na názornou učební pomůcku pro dějepis základních škol. Nahlížíme do skleněné koule a věštíme z přání fanoušků i samotných tvůrců, jak by měl vypadat druhý Altair – zabiják.

1 LEPŠÍ NÁJEMNÉ VRAŽDY

Holohlavý agent 47, hlavní postava velice podobné série Hitman, oplývá mnohem většími možnostmi tichého zabíjení než jeho středověký předchůdce. Altair se v tomto směru moc nevytáhl, protože bez vtipu morduje prakticky stále stejným způsobem a všechny vraždy za pírko se po několika zákrocích stanou poměrně stereotypními. Dvojka tak nutně potřebuje oživení zejména z tohoto pohledu, což by klidně mohla být stejná cesta, jakou vyšlapal právě holohlavý mordýř v obleku. Tvůrci již něco kutí, ale my bychom přivítali daleko větší příklon ke kradmému pohybu, možnost otrávení jídla nebo využití silných kuší a luků. Z oficiálního fóra hry také často zaznívá přání úplně vynechat rozptylující vedlejší úkoly a věnovat se opravdu jen hlavní náplni, ale v extrémně variabilní podobě.

2 VÍCE KRADMÉ ČINNOSTI A SKRÝVÁNÍ

Chceme méně Altaira, ale o to více Sama Fischera. K tomu můžeme dodat, že tvůrci přemýšlí o variantě, kdy si bude Altair moci měnit oblečení tak, aby lépe splynul s davem. Navíc by se do některých uzavřených prostor (např. klášterů) bez převleku ani nedostal. Hráči by dále přivítali možnost schovávání se do interiérů, přičemž by bohatě stačilo jen zalézt za dveře a počkat, až projde stráž. Velmi často je také Assassin's Creed srovnáván se zlodějskou sérií Thief. Její hlavní hrdina jak známo působil vždy za tmy, tudíž by se něco podobného mohlo objevit i ve druhém Assassin's Creed. Střídání denní doby s možností ručního posunu času by možná hře prospělo. Tedy za předpokladu, že by jak slunečný den s množstvím lidí na ulicích, tak i bezesná noc měly na hratelnost zásadní vliv.

AUTOR: MICHAL JONÁŠ

Další nápady:

Krásné nové zbraně

V boji nakonec nebyl veliký rozdíl mezi používáním krátkých a dlouhých sečných zbraní. A i když bylo vrhání dýk pěknou činností, rozhodně by měl mít každý správný zabiják samozřejmou schopnost použít jako smrtící nástroj prakticky cokoliv; od židle, přes trakař až po holuba infikovaného kombinací lepry a cholery. Příště to chce ohledně vražedných nástrojů více fantazie a nesmí se zapomenout na jedy.

Zlepšené chování stráží

Mnoho hráčů si stěžovalo, že je trápí někdy podivné chování stráží a hlídek, které buď jednou nevidí vraždu přímo před nosem, jindy ale Altaira okamžitě zmerčí na sto honů i přes obezřetný únik. Pokud by měl fungovat reálnější vztah mezi zločinem a strážci pořádku, musí se hlídky chovat rozumněji.

Jako štvaná zvěř

Zajímavý nápad se objevil na jednom fandovském webu. Altair by totiž neměl být jediný takový zabiják na scéně, ale musel by počítat s tím, že po vraždě někoho velice vlivného by mu šel po krku jiný nasazený vrah. Kromě starosti o další oběti by se tak musel Altair ještě postarat o svůj život. Do tohoto konceptu by možná dobře zapadly běžecké minihry po střechách domů, které se jako bonus objevily ve verzi pro počítače.

3 ZBRUSU NOVÉ LOKACE A MĚSTA

Tajemné symboly, které se ukážou na samotném konci hry, jemně odkrývají některá důležitá místa dalšího Altairova putování. Není přitom vůbec jisté, že se už ve dvojce objeví všechny naznačené lokace, protože Assassin's Creed je plánována jako trilogie. Již teď ale můžeme prozradit, že se dříve či později s Altairem, nebo s jeho předchůdcem/potomkem podíváme zřejmě do starověkého Egypta, samurajského Japonska a Jižní Ameriky. V posledním případě se mluví o Aztécích a Mayské kultuře. Nicméně nezapomínejte, že se v dalších dílech může objevit i úplně nová hlavní postava.

4 LEPŠÍ CHOVÁNÍ POSTAV

Často je prvnímu dílu vytýkána malá interakce s dalšími obyvateli středověkého světa. Když si uvědomíte, kolik desítek a stovek lidí se pohybuje ve městech, je interakce s nimi a jejich možné využití pro další pátrání velice střídmé. Do dvojky se ale počítá s daleko lepším systémem interakce s okolním světem, čímž mám na mysli zejména dialogy a rozhovory, jež vám podstatně pomohou při pátrání po zadané budoucí oběti.

5 ZBAVTE NÁS OTRAVNÉHO SBĚRU VLAJEK

Někomu to sice připadalo jako dobré trávení dalších a dalších hodin při pátrání a sbírání vlajek po celé herní ploše, ale my se spíše přikláníme k názoru, že s těmi šílenými kvanty mnoha stovek plápolajících artefaktů je tato vedlejší činnost přehnaná. Stačilo přitom počet vlajek alespoň o jeden řád snížit. V prvním díle byla snaha o přílišné natažení herní doby na úkor hratelnosti a zážitku příliš okatá. Přitom by bylo jistě zábavnější poohlížet se třeba jen po několika málo předmětech, ale zato vysoké hodnoty. Pro svatý a velice cenný meč byste postupně dostávali stále přesnější indicie vedoucí k místu jeho úkrytu, takže by pátrání po takovém předmětu mělo jednak význam, ale také by více motivovalo a dávalo smysl.

6 LÉPE PODANÝ PŘÍBĚH BEZ PROSTŘIHŮ DO SOUČASNOSTI

Možná i vám kazily výbornou středověkou atmosféru občasné hratelné vsuvky z dnešní doby, kde jste museli vždy chvíli hrát za Altairova potomka Desmonda. Tyto části jsou sice důležité pro další příběh, ale my bychom pro příště dali přednost spíše videosekvencím s možností přeskakování než nudným pasážím v nedobrovolném vězení Abstrega. Určitě nikoli sami bychom se rádi oddávali jen středověkým radovánkám bez rušivých odskoků do současnosti.

KOMUNITA

HRÁČSKÉ ZÓNY

AUTOR: Erik Omar

Vítejte!

Slunce svítí, ptáci cvrlikají a GTA IV je za dveřmi. Ano je to tak, měsíc duben je zde a s ním i další nášup informací přímo z komunity. A co že jsme si pro vás tento měsíc připravili? Jednak přehled hráčských zón, který vám pomůže vybrat si pro sebe tu správnou. Nestačí vám obyčejné hraní přes Xbox Live? Ve druhé půlce vám nabídneme přehled všech prestižních českých turnajů a lig, které jsou aktuálně pořádány. Pusťme se do toho!

Jak už asi všichni víte, každý z nás xboxáků je na Xbox Live zařazen do jakési hráčské zóny (Gamerzone), která by měla představovat náš styl hraní a pomoct nám při vybírání soupeře na dálku. Každý o nich asi tušíme, ale jen málokdo ví, co jaká zóna představuje a do jaké by se hodil. Proto se vám v následujících řádcích pokusíme popsat základní charakteristiky všech kategorií, abyste se mohli správně zařadit.

ZÓNA RECREATION

Tato zóna je určena pro příležitostné (casual) hráče, kteří se chtějí čas od času jen bavit.

Do rekreační zóny patříte, pokud

- Máte jen jeden Xbox 360, který je spíše okrasou ve vašem obýváku.
- Rádi poznáváte nové lidi a diskutujete s nimi o hrách, filmech a muzice.
- Nedělá vám problém opustit Xbox ve chvíli, kdy a) máte hlad za b) potřebujete jít do práce nebo za c) na záchod.
- Většinou dáte přednost dobrému filmu než dobré hře.

Tak co, odpověděli jste na všechny „jestli" ano? V tom případě je pro vás tato zóna jako ušitá, ostatní čtěte dál...

ZÓNA FAMILY

Tato zóna je určena například pro účty, které kromě vás využívají i jiní příslušníci vaší rodiny.

Do zóny Family patříte jestli...

- Někdy jakkoliv zasahujete do rodinného nastavení konzole (např. zapínáte „parental control").
- Spíše než sám hrajete s některým z rodinných příslušníků.
- Máte dítě, jste dítě nebo jste dítětem nikdy být nepřestal.
- Každý den musíte rozplétat zamotané drátové ovladače svých dětí. S láskou samozřejmě.

ZÓNA PRO

Zóna „Pro" je určena opravdovým hardcore hráčům, kteří žijí jen pro své gamerscore a opojný pocit z vítězství.

Do zóny Pro patříte, pokud

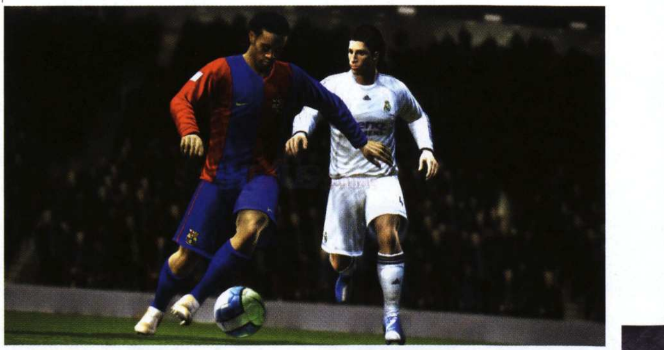
- Už jste někdy díky svým herním dovednostem něco hodnotného vyhrál.
- Často kontrolujete žebříčky nejlepších hráčů, a to dokonce i u her, které nemají multiplayer.
- Automaticky přepínáte headset na režim mute při setkání s blekotajícími nebo zpívajícími protihráči.
- Horlivě sbíráte všechny achievementy.

ZÓNA UNDERGROUND

Zóna Undeground je pojistným ventilem celého systému. Hledáte-li místo bez pravidel, kde je vše dovoleno, jste na správné adrese.

Do zóny Underground patříte, pokud

- Jste jeden z těch blekotajících nebo zpívajících hráčů a samozřejmě jste na to patřičně hrdý.
- Bez svého headsetu se neobejdete v žádné game lobby.
- Vždy jste byl tak trochu „jiný".
- Rád si pořádně vychutnáváte chvíle vítězství, a to dokonce i posmíváním se poraženému.



KOMUNITA

XBOX 360 SOUTĚŽE

Jak jste si možná všimli, poslední dobou se objevuje čím dál víc lig, soutěží nebo turnajů v našich oblíbených xboxových hrách. Mnohdy je jejich kvalita rozporuplná, ale najde se i celá řádka prestižních záležitostí s opravdu hustou atmosférou i vysokou kvalitou. Právě ty zůstaly v hledáčku OXM.

#	Hráč	Z	V	R	P	Vp	Rp	Pp	Score	B	Úsp.	Hod.	PP
1	n8ph. SnoobyDooCZ	20	16	2	2	0	0	0	53:17	50	80 %	1.1/5	0
2	lukes1	19	10	5	4	0	0	0	36:17	35	53 %	1.1/5	0
3	[CZnhl] Roker24	17	8	5	4	0	0	0	30:25	29	47 %	1.1/5	0
4	tcooler	12	6	4	2	0	0	0	20:14	22	50 %	1/5	0
5	eromar	14	5	5	4	0	0	0	30:23	20	36 %	1/5	0
6	[IK] Dandy	16	5	1	10	0	0	0	16:41	16	31 %	1.1/5	0
7	str1ker0Ne	10	4	3	3	0	0	0	18:10	15	40 %	1.3/5	0
8	[Pt] Liba	13	4	3	6	0	0	0	26:26	15	31 %	1/5	0
9	FrolikCZ	17	4	2	11	0	0	0	17:34	14	24 %	1.1/5	0
10	FifthOrange	8	3	1	4	0	0	0	24:19	10	38 %	1/5	0
11	BouncesCZ	13	3	1	9	0	0	0	16:38	10	23 %	1.3/5	0
12	bomba	13	1	2	10	0	0	0	7:29	5	8 %	1.2/5	0

FIFA 08 Xbox 2/08 liga

Pořadatel: onlinegames.cz
Možné výhry: Originální hra dle svého výběru
Body do seriálu „Hráč roku"
(ceny představeny v minulém čísle)
Registrace: Uzavřeny

Prestižní FIFA 08 liga představená v minulém čísle se momentálně chýlí ke konci. Favoritem celého turnaje je a od začátku byl hráč SnoobydooCZ, který si neotřesitelně drží svoji první pozici, další pořadí je však nejisté. Že pozicemi ještě pěkně zamíchají poslední zápasy, je téměř stoprocentní...

Gambrinus Xbox Liga 1/FIFA 08

Pořadatel: onlinegames.cz
Možné výhry: Dres svého oblíbeného týmu
Body do seriálu „Hráč roku"
Registrace: Otevřeny

Právě začínající Gambrinus liga je mezi hráčskou komunitou jedna z vůbec nejočekávanějších soutěží. Propracovaný systém, kvalitní organizace nebo vysoká konkurence... tím vším se může soutěž chlubit. Mezi favority samozřejmě patří již několikrát zmiňovaný SnoobyDooCZ-Baník, dále pak hráči jako Roker24-Liberec, lukes1-Brno nebo eromar-Slavia (ano, dovoluji si mezi favority zařadit i sebe:-)). Jestli jste fanoušky domácí soutěže a chcete si zahrát s českou fotbalovou elitou, neváhejte a zaregistrujte se! Musíte si ale pospíšit! Zbývají už jen čtyři volné týmy (konkrétně České Budějovice, Jablonec, Kladno a Most).

NHL 08 Xbox 360 liga

Pořadatel: onlinegames.cz
Možné výhry: Reklamní předměty
Registrace: Uzavřeny

Další z řady sportovních soutěží serveru onlinegames.cz se stejně jako její fotbalový bratr blíží do finále. Pokud se chcete zapojit, nezoufejte! Hned po napínavém play-off začne další sezóna, do které se můžete bez problémů přihlásit. Jediné, co budete potřebovat, je platný účet na pořádajícím serveru.

Xtour 306/08

Pořadatel: xboxweb.cz
Možné výhry: Reklamní předměty
Originální hra dle vlastního výběru
Hodnotné poukázky
Registrace: Otevřeny

TOP HRA MĚSÍCE XBOXWEB.CZ
XBOX 360 – Online turnaje na vaše přání

Velmi zajímavý projekt nového internetového e-zinu, kde si hráči každý měsíc zvolí „Top hru, ve které se poté uspořádá turnaj (většinou víkendový). První kolo 1 vs. 1 v hokejové simulaci NHL 08 sice nevyšlo přesně, jak se očekávalo, ale to jen z důvodů malé nebo nespolehlivé účasti. O kvalitu organizace soutěží se vůbec bát nemusíte. Starají se o ni totiž stejní lidé provozující výše zmíněné turnaje. Takže neváhejte a pospíchejte dát hlas svému favoritovi!

NHL 08 Xbox 360 TWICE MS

Pořadatel: onlinegames.cz
Možné výhry: Reklamní předměty
Registrace: Uzavřeny

Nedávno odstartovaná liga dvojic s národními týmy se těší velké účasti, bohužel regulérní registrace jsou již uzavřeny. To ale neznamená, že byste nemohli nahradit nějakého odpadlíka nebo si po domluvě s administrátorem soutěže nevzali jeden z volných týmů (ale pamatujte, že se jedná o ligu dvojic, takže budete potřebovat společníka). Když se chce, všechno jde, takže kdo má zájem, může navštívit pořadatelský web. Favorizovaným celkem jsou Spojené státy-SnoobyDooCZ, FrolikCZ.

PlayCentrum – Rainbow Six Vegas 2 TURNAJ

PLAYCENTRUM Rainbow Six Vegas 2 Tournament

Pořadatel: xboxweb.cz
Sponzor: Playcentrum
Možné výhry: Rainbow Six Vegas 2: Limited edition,
Wireless ovladače
Originální hry (např.: NFS, Crackdown, Halo3, atd..)
Registrace: Otevřeny

Dalo by se říct, že tento turnaj je teprve ve fázi pre-produkce. Původně se vše mělo odehrávat ve hře CoD4, ale sponzor na poslední chvíli změnil názor, a tak si teď budete moct užít turnaj v novince Rainbow Six Vegas 2. Konkrétně v módu TDM (Team Death Match) 6 vs 6. Regulérní registrace ještě neexistuje, ale místo si můžete zajistit již nyní na diskusním fóru pořádajícího webu, kde se případně můžete vyjádřit k pravidlům nebo termínu pořádání.

OSTATNÍ MALÉ NEBO VÍKENDOVÉ TURNAJE

Jestli jste jeden z těch hráčů, kterým vadí časová náročnost velkých ligových soutěží nebo turnajů, mám pro vás tip. Přibližně jednou za měsíc se někdo rozhodne zorganizovat malý, časově nenáročný víkendový turnaj. Jediné, co pro účast v turnaji musíte udělat, je pravidelně kontrolovat přední české komunitní weby, kde se včas dozvíte co a jak. Příkladem takovýchto mini-akcí je mnou pořádaný víkendový turnaj ve hře CoD4, který proběhl v lednu tohoto roku a těšil se hojné účasti i kladné odezvě.

OXM

Návod na kytaru nové generace

AUTOR: DAVID SLÁMA

Pěkně zvolna. Nezapomeňte, že každá z kytarových her má i Practice mód, kde si můžete pustit jakoukoli část kterékoli písničky pomaleji a udělat si jasno v tom, jak se co vlastně hraje.

HEJ, TY TAM! POŘÁD SE MARNĚ PLÁCÁŠ V HRANÍ NA MEDIUM?

Viděl jsi to. Mockrát. Všechna ta videa na YouTube, ve kterých týpci hráli Guitar Hero nebo Rock Band a prostě zabíjeli. Říkal sis, že ty to nikdy nedokážeš. Omyl! Můžeš snadno prolétnout celou hrou na Hard a za chvíli se chlubit návštěvám precizním hraním na Expert, stačí se jen naučit několik parádních triků a technik. A je jedno, kterou kytarovou hru vlastně hraješ, jde jen o to, jak ji hraješ. Tak chytni kajtru a jdeme na to.

UDĚLÁME Z TEBE HVĚZDU!

PLÁN VÝUKY

V dalším textu vám nabídneme popisy klíčových technik a skladby, na kterých si je nejlépe procvičíte. Do doporučení zahrneme i pecky z Rock Band, abyste tento návod mohli použít i ve chvíli, kdy k nám tahle hra konečně dorazí. Písničky v příkladech jsou vybrány, abyste je mohli procvičovat na obtížnosti Hard nebo dokonce Expert. Často přímo v hlavním riffu obsahují pasáž, na níž si vyzkoušíte popsanou techniku. Přestože některé skladby z Marketplace jsou na procvičování ještě lepší, vybírali jsme jen hity z hlavní nabídky, takže vše potřebné máte přímo na disku s hrou.

ÚCHOP A UMÍSTĚNÍ PRSTŮ

Tlačítka se mačkají snadno, proto můžete dost pokazit už samotným chycením kytary. Na rychlé a složité pasáže potřebujete volné zápěstí a rychlé prsty, netiskněte tedy kytaru jako středověký obouručák.

Drtivá většina hráčů umístí svůj ukazováček zcela přirozeně na zelené tlačítko, což je výborné pro Easy i Medium obtížnost: máte tři, resp. čtyři prsty na tři, resp. čtyři tlačítka (obrázek A). Ale pokud se chcete předvádět i na Hard a Expert, nejlépe uděláte, když ruku posunete o jedno tlačítko níže (obrázek B). Tento úchop má rovnou dvě velké výhody. Za prvé, prostředníčkem snadno cítíte prostřední tlačítko kytary, takže se vždy hmatem snadno zorientujete, kde na kytaře jste. Za druhé je pro drtivou většinu lidí snadnější mačkat malíčkem jen jedno tlačítko a ukazováčkem zvládnout dvě (obrázek C) než naopak.

Nejvíc tuto techniku oceníte při pasážích, kde se rychle střídají jednoduché noty (typicky vybrnkávání v My Name Is Jonas v GH3) či ve skladbách se střídajícími se trojhmaty.

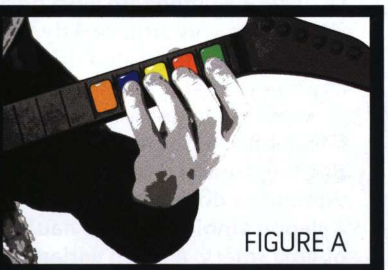


FIGURE A

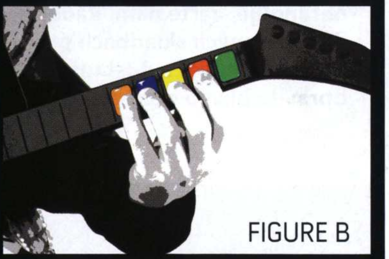


FIGURE B

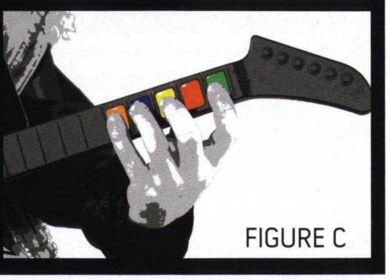


FIGURE C

GUITAR HERO II	GUITAR HERO III	ROCK BAND
„Surrender“	„My Name is Jonas“	„Here it Goes Again“
	„Hit me With Your Best Shot“	„Gimme Shelter“

GH3 tip: Vhodné umístění prstů je radost trénovat na skladbách Avalancha a Hier Kommt Alex; obě můžete zakoupit za herní peníze přímo v herním obchodě.

MALÍČEK

Nejmenší a obvykle nejméně šikovný prst je přímo pohroma pro spoustu nadějných kytaristů. Ale pokud to s kytarovými hrami myslíte vážně, nezbývá vám, než se naučit používat i malíček.

Na druhé straně je důležité si uvědomit, kdy hraní malíčkem znamená výhodu a kdy nikoli; jinými slovy: že malíček můžete použít, ještě neznamená, že byste měli (obrázek D). S některými akordy si snadno poradí ukazováček ve spolupráci s prostředníkem a prsteníkem, takže je zbytečné pokoušet se využít malík za každou cenu. Pochopitelně je dobrý nápad to zkusit, ale když to nepůjde, neváhejte zapojit jiný hmat.

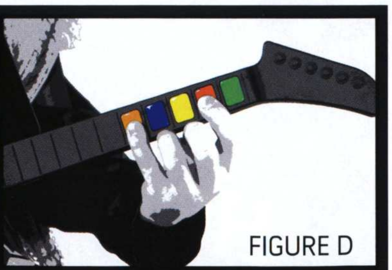


FIGURE D

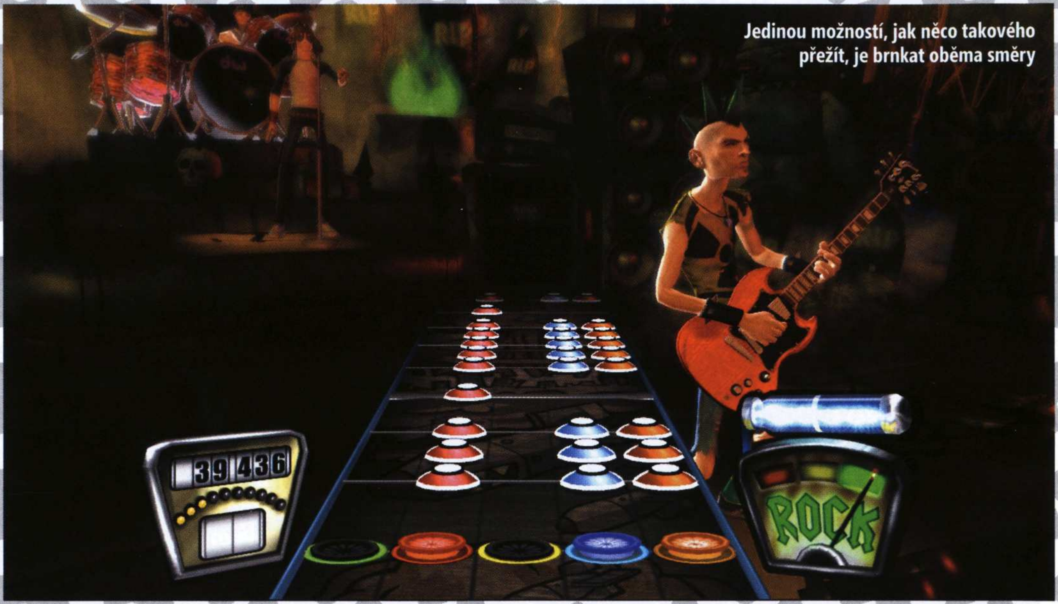
Jsou ale také situace, kdy je využití nejmenšího prstu nutností: akordy ze čtyř not a některé riffy po tom přímo volají. Designéři hry ví, že ten prst máte, tak jej neváhejte v takových situacích uplatnit. Nejvíc tuto techniku oceníte při pasážích, kde se rychle střídají jednoduché noty (typicky vybrnkávání v My Name Is Jonas v GH3), či ve skladbách se střídajícími se trojhmaty.

GUITAR HERO II	GUITAR HERO III	ROCK BAND
„Sweet Child O' Mine"	„Talk Dirty to Me"	„Wanted Dead or Alive" „Enter Sandman"

BRNKÁNÍ

Punk is not dead. Jasně. Ale na(ne)štěstí ne každá písnička je jako ušitá na bezduché mlácení do strun shora dolů. Když sledujete kytaristy, nemůžete si nevšimnout, že pravou rukou drnkají nejen shora dolů, ale i zdola nahoru. Upřímně: bez téhle finesy se ve spoustě skladeb na své konzoli můžete obejít a dokonce vám to občas dá i mnohem lepší pocit z hraní. Jsou ale situace, kdy to jinak nejde, pokud nechcete udělat mnoho chyb a vypadat u hraní jako epileptik.

Stačí se jen podívat na to, jak se k vám blíží kopec not na stejném tlačítku, a máte dvě možnosti: vrhnout se do toho s brutální silou a slepou ambicí, nebo se naučit brnkat oběma směry. A první varianta nefunguje, věřte nám. Raději si na doporučených skladbách procvičte novou techniku a dostanete se opravdu blízko skutečnému hraní.



Jedinou možností, jak něco takového přežít, je brnkat oběma směry

GUITAR HERO II	GUITAR HERO III	ROCK BAND
„Misirlou"	„Knights of Cydonia"	„Creep"; „Ballroom Blitz"

SLIDY

Tuhle techniku nemusíte nikdy použít, a stejně tak si ji lze zamilovat a sahat po ní každou chvíli. Pravdou je, že některé pasáže přímo vyzývají ke sklouznutí rukou namísto nejistého přehmatávání. Jednoduše uvolníte stisk, sklouznete na novou notu nebo akord a stisknete znovu. Snadné jako pohádka. Kromě akordů je tato technika výborně použitelná ve vybrnkávacích pasážích (hlavně mezi zeleným a červeným tlačítkem), kde vám ušetří čas, který byste jinak strávili přehmatáváním. Navíc se tak zbavíte otravných pauz mezi delšími akordy, jež ruší vaši jinak geniální interpretaci světového hitu.

Kdy použít slidování? War Pigs v GH2 jsou skvělou příležitostí k vyzkoušení

GUITAR HERO II	GUITAR HERO III	ROCK BAND
„War Pigs" „Surrender"	„Reptilia" „Story of my Life"	„Wave of Mutilation"

Standardně se kytara ladí od nejtenčí struny EHGDAE, pomůckou je věta „Eda Hodil Granát Do Atomové Elektrárny". Ladění v anglofonních zemích od nejsilnější struny je EADGBE (jen přejmenovali strunu H na B). A pomůcka? „Eddie Ate Dynamite. Good Bye Eddie."

TRIOLY

Nemají je rádi začínající hudebníci, stěží se vám zalíbí i v kytarových hrách. Tři noty následující těsně po sobě navíc brilantně ruší zažitý rytmus – čas, který jinak máte na jednu nebo dvě (nebo čtyři) noty, máte teď na noty tři, což je zpočátku nepřirozené. Naštěstí na trioly nenarazíte tak často, nicméně skladby jako Raining Blood na Hard v GH3 dokážou zkazit den. A jak na ně? Můžete se pokusit vyťukat je jako jiné noty, ale konec písničky nejspíš neuvidíte. Nejlepší technikou je jemný úchop strun baru a drnkání oběma směry. Už víte, proč jdou v Practice módu skladby pustit pomalu?

GUITAR HERO II

„The Trooper"

GUITAR HERO III

„Barracuda"

„Raining Blood"

ROCK BAND

„Run to the Hills" expert

HAMMER-ONS A PULL-OFFS (HOPO)

A je to tady, snad nejzábavnější aspekt hraní na kytaru, ať už skutečnou, či herní. Ve skutečnosti se Hammer-on dělá tak, že prst dopadne na strunu na hmatníku s dostatečnou silou na to, aby tón zazněl i bez brnknutí. Pull-off analogicky vzniká podobně intenzivním uvolněním prstu. V kytarových hrách to funguje podobně, jen citelně jednodušeji: prostě mačkáte tlačítka bez brnkání.

Jak ale poznáte, že se HoPo hodí použít? V GH2 se tyto noty vyznačují absencí černého kruhu kolem vrcholku noty, v GH3 pak navíc vrcholky těchto not výrazně svítí. V Rock Band jsou všechny noty obdélníkové, HoPo tedy poznáte jako užší obdélníky.

Každopádně to, že na vás nota svítí jako sluníčko, ještě neznamená, že musíte vyrábět HoPo – pokud vám víc vyhovuje zahrát i s brnknutím, nikdo vám nebrání, občas je to dokonce výhodnější, protože si tak zachováte rytmus. A jestli si chcete užít HoPo dosyta, We Three Kings jako zdarma stáhnutelná skladba do GH3 je jasnou volbou.

Hammer-ons a Pull-offs vypadají jako zářivé noty v GH3 (nahoře) nebo úzké obdélníky v Rock Band (vpravo)

GUITAR HERO II

„Woman"

„Possum Kingdom"

GUITAR HERO III

„The Metal"

„Cliffs of Dover"

ROCK BAND

„Vasoline"

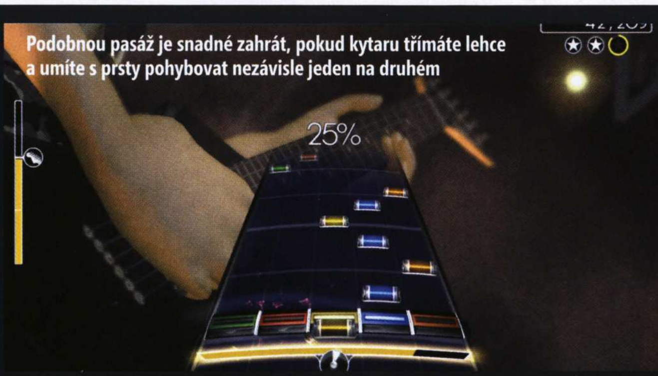
„Flirting With Disaster"

KASKÁDY A DALŠÍ

Budou chvíle, kdy vás tyto pasáže budou bavit, ale dost možná zažijete víc takových chvil, kdy je budete nenávidět. Rychlé cestování po hmatníku dolů, nahoru a zase zpátky je ideální cestou ke ztrátě rytmu, melodie, multiplikátoru, bodů, písničky, nálady, iluzí, všeho. A tak opět nezbývá než trénovat.

Největší problém je v plynulosti a konstantním tempu pohybu – od ukazováčku po prsteníček nebo ještě lépe zpátky, to není až takový problém, zapojením malíku ale teprve přichází legrace. Řešením je naučit se nezvedat prsty příliš vysoko nad hmatník a za každou cenu si držet tempo.

Pokud navíc nejste zvyklí hrát na nějaký hudební nástroj, snadno se vám stane, že pohybem malíku dolů se vám vymrští prostředník nahoru apod. Naučit se ovládat prsty nezávisle je klíčem ke zvládnutí kaskádových rifů. Pokud jste nehudebníci a vysolíte nějakou takovou složitější část bez chyby, můžete si zatleskat (raději ale ne uprostřed písničky).



Podobnou pasáž je snadné zahrát, pokud kytaru třímáte lehce a umíte s prsty pohybovat nezávisle jeden na druhém

GUITAR HERO II

„Who Was in my Room Last Night"

„Free Bird"

GUITAR HERO III

„Cult of Personality"

ROCK BAND

„Highway Star" expert

„Green Grass and High Tides"

Nejdůležitější nakonec. Při spoustě teorie hlavně nezapomeňte na to hlavní, zásadní a nejdůležitější: ať už je to punk, rock nebo metal, musí to být nahlas. NAHLAAAS!

THIS IS VEGAS

VYDAVATEL: MIDWAY | **VÝVOJÁŘSKÝ TÝM:** SURREAL SOFTWARE | **DOKONČENO** 70 %

POČET HRÁČŮ: NEOZNÁMENO | **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO

DATUM VYDÁNÍ: 2008

AUTOR: Václav Valeš

Stavitelská mánie nenasytných developerských společností neminula ani Vegas. Ale kde je ksakru plachta s logem Skanska???

This is Vegas

Lesk a bída Vegas. Blikající displeje jednorukých banditů hladově polykající bankovky zámožných německých důchodcovských párů, úslužní krupiéři za black-jackovými stolky a pro hráče pití zdarma. Velké peníze s sebou ovšem nesou i mnohé sociálně patologické jevy.

POČÍNAJE ZÁSTUPY neodbytných distributorů reklamních letáků s čísly povolných call girls a konče pomatenými multimilionáři s umanutou vizí přestavět atraktivní metropoli hříchu na ctnostný a nijak výjimečný americký městys. Ano, čtete dobře. Místo, kde na jednoho domorodce připadá osmdesát finančních turistů (!) a každý rozbitý jackpot je vykoupen několika kilometry kvalitních konopných oprátek, by mělo padnout v boji za mravní očistu.

Pološílený nápad dává jasně na srozuměnou, že tvůrcům nechybí nadhled, který by v důsledku mohl odlišit This is Vegas od konkurence dalších městských akcí, na jejíž vrchol každým dnem dosedne korunovaný „kápo" GTA IV. Vydařená stylová internetová prezentace vtipně pojatá coby interaktivní průvodce fiktivním Las Vegas (tedy pouze „Vegas") jednak značí, že hry bychom se měli dočkat ještě v tomto kalendářním roce – s největší pravděpodobností na jeho konci – a jednak servíruje jedno vkusně parodované klišé (dominanta v podobě pyramidy zde není egyptská, ale mayská, místní guvernér se jmenuje Schwarzenberger atd.) za druhým. Ale nepředbíhejme. This is Vegas je přes všechno lákavě třpytivé pozlátko především příběhem opravdového člověka. Střih.

Spoře osvětlenou silnicí uprostřed osiřelé Nevadské pouště uhání autobus vezoucí do města hříchu vedle dalších pochybných existencí i hlavního hrdinu. Od ostatních cestujících ho neodděluje ani tak neupravený zevnějšek a prachbídná finanční hotovost, ale velké plány neomezující se pouze na rozbití banku některého z četných kasin, ale regulérní ovládnutí podsvětí i nadsvětí zazobané hazardní metropole.

Nic nezklidní pocuchané nervy tolik, jako noční projížďka po neóny zalitém stripu. Doporučují čtyři z pěti psychologů

SURREALISTICKÉ VEGAS

Střih. Ano, hlavním hrdinou This is Vegas je prostý flákač s patologickou slabostí pro hazardní povyražení všeho druhu, který se při své cestě na vrchol nehodlá zbytečně zdržovat. Pochybné obchodní praktiky balancující na hraně zákona, většinou však beznadějně přepadávající daleko za ni. Nové živobytí tedy bude obnášet rušný noční život, honičky v nablýskaných bouracích, zástupy poodhalených svůdných ženštin a samozřejmě hazard. Ovšem pozor, žádná mafie.

Alan Patmore, ředitel vývojářského studia Surreal Software, které je za This is Vegas zodpovědné, k tomu podotýká: „Když jsme připravovali herní koncept, chtěli jsme se logicky soustředit na všechny aspekty, které vyhlášený svatostánek hazardu činí charakteristickým. Mafiánské praktiky a jejich temné podhoubí nám však do světa zářících neonů a bezstarostné zábavy nějak nezapadly. A právě o nevázané zábavě, divokých večírcích a hazardu Vegas je. Na doručování amputovaných koňských hlav do pelestí nepohodlných a nepřizpůsobivých soků tedy zapomeňte. Daleko větší porci povyražení nabízí mnohem nenásilnější kratochvíle." Poněkud překvapivý přístup, obzvláště přihlédneme-li ke skutečnosti, že Surreal Software stojí za dvěma díly hororové řezničiny „Suffering" pro první Xbox. Že by se chlapíci v Surrealu příklonili ke světlé straně Síly?

XBOX 360

Jestli to teď neklapne, strávíš zbytek života v kotrmelcích, pikolíku...

»This is Vegas je přes všechno lákavě třpytivé pozlátko především příběhem opravdového člověka

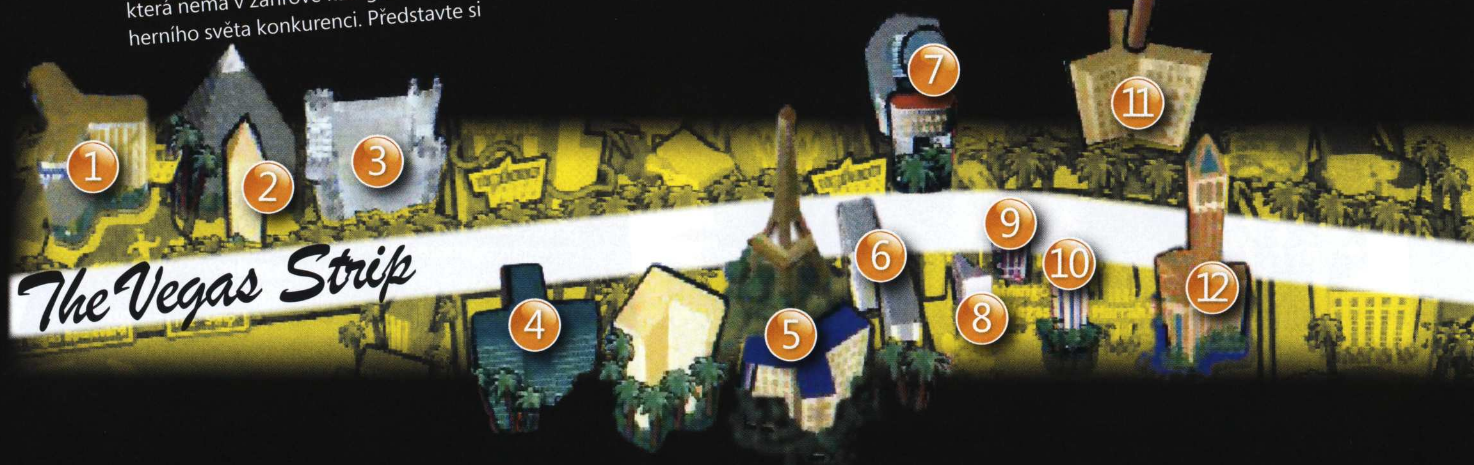
STARÁ DOBRÁ RUČNÍ PRÁCE

Kariéra hlavního hrdiny se tedy soustředí na simulaci floutkovského zevlování po stripu (hlavní třída Vegas), návštěv rozličných „zábavních" podniků a obecně postupném budování věhlasu a slávy. Přestože ve hře nebudou chybět klasické palné zbraně, mnohem větší důraz tvůrci kladou na propracovaný bojový systém, kdy namísto olova drtíte protivníky sevřenými pěstmi.

„Kontaktní boj je propracován do hloubky, která nemá v žánrové kategorii otevřeného herního světa konkurenci. Představte si například Bully: Schollarship Edition anebo The Warriors, ovšem podstatně sofistikovanější, variabilnější a provázanější," pokračuje v líčení Alan. Žádná mafiánská jatka, palných zbraní asi stejně jako ortodoxních punkerů na charitativním koncertě Kateřiny Brožové, zůstalo pro odrostlejší hráčské publikum vůbec něco atraktivního? Nedočkáme se snad nakonec pouze ospalé simulace víkendového turisty, který výlet do hříšné metropole vyhrál v televizní show „Ukaž nám své vnouče"?

KDYŽ MÁŠ SRDCE ZJIHLÉ, KDYŽ MÁŠ POTÍŽE...

„Nemusíte mít strach, vaše obavy jsou sice pochopitelné, leč zcela liché," uklidňuje nás Alan. „Pravděpodobně nejzábavnější kratochvílí Vegas je dovádění na večírcích označované jako „partying". Vaším úkolem je za pevně daný časový limit rozproudit zábavu a všeobecné veselí a dosáhnout tím co nejvyššího skóre. Typická ukázka „mrtvé" atmosféry zábavního podniku: návštěvníci znuděně postávají u baru s uvadlou obsluhou, taneční parket zeje prázdnotou a mysl všech přítomných koketuje s úvahou skomírající místo urychleně opustit. Pro hlavního hrdinu Vegas je to však neodmítnutelná výzva. Elegantně se přehoupne za bar



1/ Kasino Eclipse
Temné, okázalé a tajemně mystické. Takové je kasino Eclipse, jehož reálnou předlohou se stal podnik Madalay Bay. Jedná se o jedno z „lepších" míst ve Vegas, v němž se neobejdete bez patřičně honosného ošacení a nenuceně stylového vystupování.

2/ Mayská pyramida
Monumentální podnik Luxor ve tvaru pyramidy patří k nepřehlédnutelným symbolům Vegas. Zde je však pyramida vystavěna v mayském stylu, nikoliv egyptském jako originální předloha.

3/ Hotel Avalon
První kořist nenáviděného protivníka Boyera je hotel Avalon. Kýčovitá kopie mýtického středověkého hradu Excalibur s obsluhou navlečenou do toporných kostýmů rytířů a zakorzetovaných princezen.

4/Millennium
Dannyho Parťáky jsme viděli všichni. Ledabylá elegance fištrónům na filmovém plátně bezpochyby slušela a ani hlavní hrdina hry se nebude muset prohánět městem hříchu pouze v sepraných tričkách a ošoupaných džínách.

5/Palais
Variaci na pařížskou část Vegas si vzali v Surrealu na mušku při realizaci komplexu Palais. Do puntíku věrnou kopii Eiffelovky zde z pochopitelných důvodů nenajdete, nicméně evropský duch je více než patrný.

6/ Kasino G-String
Vybavujete si kasino High Roller z GTA: San Andreas? To bylo stejně jako G-String inspirováno skutečným podnikem jménem Ballys. Zatoužíte-li po slušném podniku s pestrou nabídkou hazardních radovánek, jistě budete spokojeni.

7/ Kasino Olympus
Nablýskaný mramor, opulentní výtvarná díla v nadživotních velikostech opatřená zlatými rámy a vybraná hudba – Kasinu Olympus styl prostě nelze upřít. Podobnost s vyhlášeným podnikem „Caesar's Palace" je samosebou čistě náhodná...

8/ Klub Devil's Deal
Variace na podnik jménem Flamingo je útočištěm zhrzených rockových hvězd a podezřelých existencí. Pokud vás zde načapají při pokusu o podvodnou hru, s největší pravděpodobností vám místní ochranka provede důkladný manuální face i body lifting.

Vyzkoušejte...

TANEC! Stojíte-li před nelehkým úkolem rozproudit zábavu na tanečním parketu, jedinou možností je jít nesmělým návštěvníkům klubu zářným příkladem...

A bez skrupulí se jako správný diskotékový hrdina vrhnout na opuštěná prkna, která znamenají tanec! K dispozici je pestrá nabídka tanečních figur a je pouze a jenom na vašem uvážení, jak odvážnou pohybovou kreací se rozhodnete své okolí zaujmout. Kdo riskuje, vyhraje! Podaří-li se vám provést sérii navazujících tanečních kousků (tzv. „dance kombo"), budete po zásluze odměněni nebetyčně vysokým bodovým ohodnocením. Nic se však nemá přehánět – všichni dobře víme, jak ortodoxně odmítavý postoj zaujímá ostýchavá společnost vůči přehnaně odvázaným pošukům...

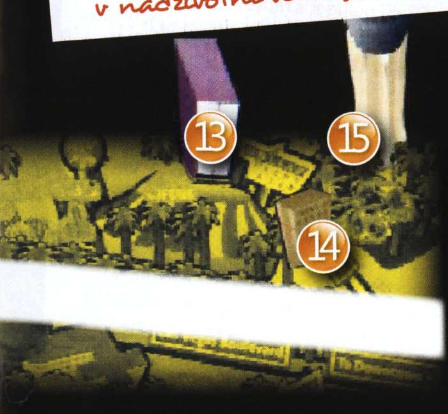
OBSLUHU ZA BAREM! Máte pocit, že si zasloužíte lepší práci? Žádný problém – navlečte se do barmanské zástěry a oslňte žíznivce skvostnými drinky!

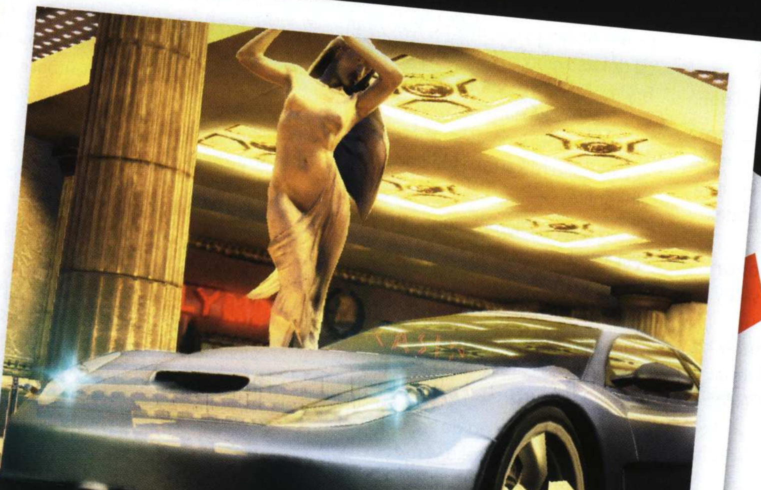
Ať už budete čepovat pěnivý zlatavý mok s poctivou pěnou hustou jako vous členů ZZ Top, anebo dáte přednost vizuálně atraktivním alkoholickým koktejlům s lahodnou a osvěžující chutí, myslete na to, že musíte působit přirozeně. Žádné fleky od rozlitého pití na barové desce, žádné střepy po žonglování s lahvemi. Body navíc můžete získat i za úslužné připalování cigaret a celkově příjemné vystupování. Pamatujte – váš zákazník, váš pán. Vaše zákaznice, vaše... Eh...

TĚŽKOU PRÁCI OCHRANKY! Zábavní klub je velmi komplikovaným a provázaným ekosystémem. Pro zachování tolik důležité rovnováhy je nevyhnutelné tu a tam rozdat pár ran...

Jakmile se taneční parket zaplní a začne žít svým vlastním divoce pulsujícím životem, bar funguje k všeobecné spokojenosti zákazníků a tím pádem i hamižného provozovatele, musí přijít oni. Ti druzí. Všichni víme, o kom je řeč. Neodbytní obtloustlí podivíni v nepadnoucích šatech z podomních výprodejů obtěžující krásné mladé kusy, pro které „NE!" neznamená zápornou odpověď. Za každého návštěvníka klubu (zejména pak ženského pohlaví), který v důsledku jejich mrzké přítomnosti opustí parket a posléze i klub, jste penalizováni na pracně dosaženém skóre. Násilí je špatné, jistě. Ale jsou chvíle, kdy přiměřená dávka slouží ku prospěchu věci.

Již dávná antika uctívala své bohy skulpturami v nadživotní velikosti. Ehm





Naleštěný bourák spolehlivě přitáhne pohledy žen a dam. Včetně těch z mramoru

9/Lushy's
Kdyby v This is Vegas figurovala virtuální Paris Hiltonová, její příjmení by s největší pravděpodobností bylo „Lushyová". Hotel Hilton. Hotel Lushy's. Spojitost je nasnadě.

10/Emperor
Jak samotný název napovídá, tento podnik je vyveden v majestátním císařském stylu dávajícím vzpomenout na zašlou slávu říšského impéria. Jistě ne náhodou se nachází přímo naproti konkurenčnímu komplexu Olympus.

11/Lost Coast
Ani populární Ostrov Pokladů nebyl ušetřen stylové parodie. Chcete-li se povyrazit zábavným a neupjatým programem, Lost Coast může být ideální volbou. Tedy v případě, že ve vás nespoutaný vodní živel nevyvolává pocity úzkosti.

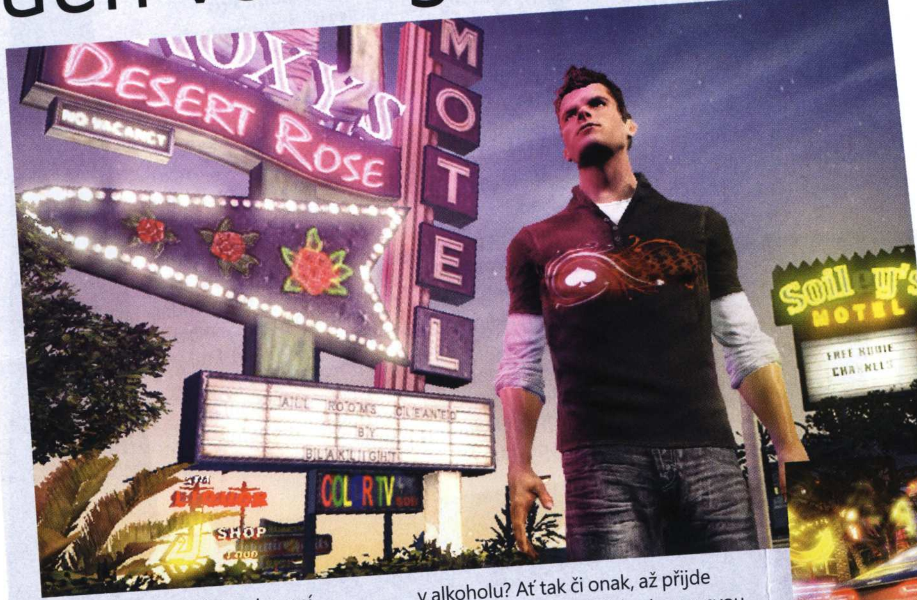
12/Egeaux
Koncentrovaná snobárna pro hrstku nejzazobanějších hýřivců. Nejpodivnější krmě nejproslulejších kuchyní z celého světa servíruje decentní, leč pozorná obsluha rutinně ovládající nejméně šest světových jazyků.

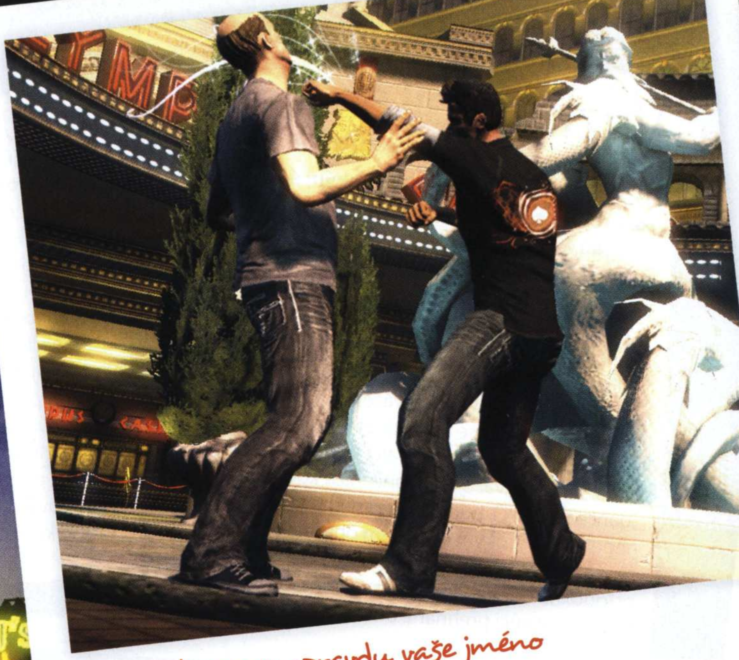
13/Big Top
Vousaté ženy, zpívající eunuši, břišní tanečnice a mistři magie. Ideální odreagování po náročné a vyčerpávající dříně u stolu s ruletou. Inspirací Big Topu se stal populární podnik Circus Circus.

14/The Ratpack
Menší podnik spíše rodinného charakteru. Do přízně trojlístku majitelů Franka, Deana a Sammyho se nejlépe vetřete tak, že si opatříte oblek zdobený červenými karetními srdci.

15/AXIS
Při návrhu virtuálního podniku jménem AXIS posloužil jako vzor skutečný komplex Stratosphere. Neodmyslitelná restaurace umístěná do kopule na vrchu budovy protentokrát nechybí.

Jeden tuctový den ve Vegas





Promiňte, pane, opravdu vaše jméno na VIP seznamu nevidím...

15:00 Ksakru! Tradiční probuzení nesoucí se ve znamení urputného boje s bolehlavnou kocovinou. Následky bujarého veselí ve vyhlášeném klubu „Devil's Deal" jsou patrné na těle, duchu i notně poznamenaných svršcích. Návštěva obchodu s nejžhavějšími výkřiky módy se jeví být nevyhnutelnou.

16:00 Butik „Hugo Vain" nabízí bezpočet impozantních rób, nicméně ještě čerstvé hýření udělalo do vaší kapsy nečekanou díru, kterou až na mizerných 33 babek propadla veškerá hotovost. Na výhodnou nabídku uhradit obnos za nové šatstvo v naturáliích coby sličný model reaguje manažer podniku zamítavým kroucením hlavou, tudíž ho okamžitě umístíte na přední místo seznamu nechtěných osob, které coby již brzy korunovaný král Vegas rychle vyhostíte za hranice města. Jeho chyba.

16:30 Do prostor Kasina Olympus vstupujete za podezřívavých pohledů ochranky s pouhými třiatřiceti dolary jako chudák. Jejich vsazení na červenou však stávající situaci jistě velmi rychle změní!

16:35 Ano, stalo se. Snažíte se zachovat mužnou tvář a ze všech sil potlačujete slzy nezadržitelně se vám deroucí do očí.

17:00 Nedaleká šarvátka vzbudila vaši pozornost. Dvojice pobudů si podávala postaršího chlápka v křiklavé havajské košili. Co teď? Nejste žádný Mirek Dušín, ale pochybná existence, které ještě koluje alkohol v krvi. Anebo snad krev v alkoholu? Ať tak či onak, až přijde dvojka násilníků k sobě, budou na svou nedávnou přítomnost k mužské části lidstva vzpomínat jen velmi mlhavě. Z napadeného se rychle vyklube profesionální podvodníček, který vám na důkaz svého vděku věnuje slušivé brýle s červeným infra viděním. Pod svůdné ženské garderoby sice nedohlédnou, k přečtení značek na „cvrnknutých" kartách však poslouží dokonale.

19:00 Kasino Olympus opouštíte velmi, VELMI spěšně. S dvaceti tisíci dolary narychlo narvanými v kapsách a dvojicí nesmlouvavých goril po boku.

19:30 U Hugo Vaina nakupují nanejvýš socky. Syndicate Slick, to je panečku obchod na úrovni!

19:45 Letmý pohled do zrcátka zachovalého sporťáku vám znovu dodá na jistotě. Vypadáte dobře! Proklatě dobře!

21:00 Soukáte do plic dobře známé aroma podniku Platinum Pussycat a s osvěžujícím drinkem netrpělivě očekáváte příchod vaší společnice pro dnešní večer (noc?).

21:14 Nepřehlédnutelná samička s vyzývavou róbou právě připlula k baru a za závistivých pohledů okolních samců usedla vedle vás. Wow! Situace však nezačíná zrovna nejlépe, náročnému vkusu luxusní roštěnky připadá atmosféra klubu „mrtvá" a zvažuje předčasný odchod domů (sama). Nejvyšší čas pustit se do práce!

23:00 Bohudík se podařilo nepříznivý vývoj situace zvrátit a divokým křepčením jste přitáhl na taneční parket zprvu netečně ostýchavé publikum. Několik přítomných se dokonce osmělilo natolik, že vám vytvořilo dokonalou kulisu extaticky se zmítajících těl – není pochyb o tom, že jste právě proměnili tento podnik v nejžhavější místo ve Vegas! K dnešní schůzce jste si nemohli přát lepší kulisu! Život se prostě musí umět užít – a toto je jedna z jeho příjemnějších stránek.

01:00 Do klubu právě vstoupilo pověstné ranařské komando obchodníčka přezdívaného „Latexový Buddha". V obklíčení respekt budících bijců, které nezajímá váš stylový ohoz ani zásluhy na rozproudění dění na tanečním parketu, alebrž dosud nesrovnaná pohledávka ve výši prachmizerných pětadvaceti tisíc dolarů, se zachováte jako muž a k celé situaci se postavíte čelem. Respektive urychleně se zamknete na toaletě a snažíte se upláchnout neuvěřitelně úzkým větracím okénkem.

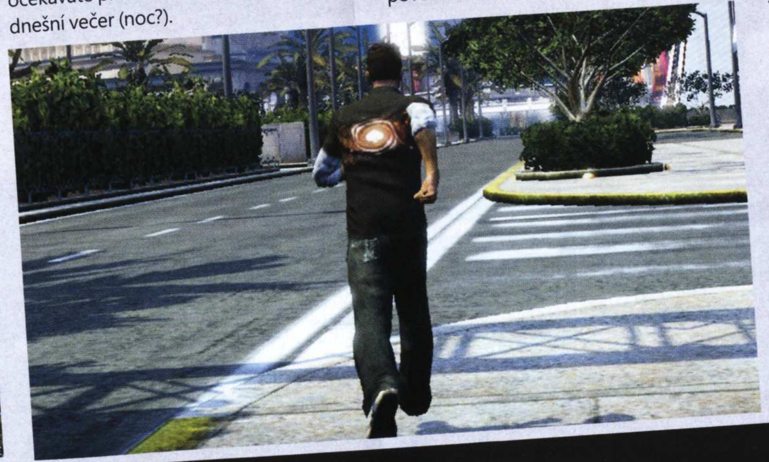
03:00 Latexový Buddha však zaměstnává důsledné a vytrvalé hochy, kteří vás právě vyslídili u baru v zábavním podniku „Little Ladies". Okamžité pláchnutí ven a následná automobilová honička v rušných ulicích Vegas končí překvapivě brzy. Smůla, tak snad příště...

03:02 Bijec č. 1 podrážkou drtí váš hltan a za souhlasného pomlaskávání svých kolegů vás informuje o svých dalších záměrech. Pokud zapůjčený obnos plus obligátní lichvářské úroky nevrátíte do zítřejší půlnoci, s radostí podrobí vaši tělesnou schránku sérii bolestných úkonů, které skončí divácky obzvláště atraktivním připoutáním pevnými řetězy před kola obrovského kamiónu a jeho následným uvedením do chodu.

04:00 Zpátky v Platinum Pussycat. Vaši slibně navázanou známost již patrně ochotně doprovodil domů některý z náhradníků a i vygradovaná atmosféra na tanečním paketu je ta tam. Inu, no one dances forever... Zpití do němoty je za těchto okolností asi nejrozumnější volbou.

06:00 Vládu nad svým tělem ztrácíte přesně na zápraží vašeho motelového pokoje. V opilecké pýše sníte o dni, kdy vám celé Vegas bude projevovat zasloužený vděk i uznání.

07:00 Nekontrolovaný únik pozřeného alkoholického pitiva nezadržitelně stoupající vaším jícnem vám právě znehodnotil oblek za dva tisíce dolarů. Ksakru!



a začne efektně míchat a servírovat chutné alkoholické drinky.

Když nálada občerstvených stoupne do patřičné hodnoty, je ideální čas vrhnout se na parket, působivou taneční exhibicí přitáhnout pozornost a osmělit přítomné váhavce, kteří se k vám posléze přidají a rozjedou divokou akci. Podařilo se? Výtečně, teď už nezbývá než dozírat na bujarou veselici a diskrétně eliminovat případné narušitele z řad podnapilých dotíravců. S gradující atmosférou přicházejí i rozverné go-go tanečnice ochotně zaujímající svá místa u naleštěných tyčí, VJ zahalí parket i přilehlé okolí do oblak zdravotně nezávadného kouře a spustí světelnou aparaturu. Naším cílem od počátku vývoje bylo dosáhnout působivého, leč uvěřitelného efektu skutečného zábavního podniku. Za tímto účelem jsme do Vegas vyslali hlavního grafika a designéra, který měl na úkol nasnímat a nasáknout atmosféru skutečných klubů. Nechceme se vychloubat, ale myslím, že tento záměr se nám bezezbytku podařilo dotáhnout do zdárného konce."

Náš skepticismus tento přesvědčivý výlev nahlodal, leč stále je třeba pamatovat na značný rozdíl mezi skutečným řáděním (jehož intenzita je bezesporu značně ovlivněna množstvím požitého alkoholu) a jeho herní podobou. S tím hoši ze Surrealu souhlasí, leč poukazují na fakt, že všechny „miniherní" činnosti (míchání nápojů, tanec) prošly zevrubnou evolucí. Například tanec byl ve své první fázi prezentován pouhým mačkáním tlačítek na joypadu, nicméně nyní je z něj mnohem sofistikovanější záležitost a jeho ovládání připomíná spíše akrobatické kousky ze sportovních her jako například Tony Hawk's Sk8land.

UZAVÍREJTE SVÉ SÁZKY...

Hříšné město hazardu se pochopitelně neobejde bez... hazardu. „Při návštěvě Vegas jsme prošli všechna větší kasina a věřte nebo ne – nejrůznějších druhů karetních her, výherních automatů a všech dalších atrakcí, u nichž se dá přijít k penězité výhře (stejně jako prohře, že), jsme napočítali přes sedm set! Ve hře pochopitelně nenajdete všechny, ale věřte, že je jich dost na to, aby udržely vaši pozornost po hodně dlouhou dobu. A všechny jsme se snažili napěchovat vtipem, nadhledem a chytlavou zábavou," glosuje diskutabilní „gamblerskou" tvář This is Vegas Alan.

UNAVENI (UMĚLÝM) SLUNCEM

Samozřejmě se může stát, že hektická atmosféra dokola se opakujících „pařeb" v záři diskotékových reflektorů a návštěv okázalých kasin po čase omrzí. Z tohoto důvodu tvůrci neopomněli kromě realistického ztvárnění těchto podniků zapracovat i na venkovní architektuře a outdoorové herní náplni Vegas. V kariérním režimu je rozhodující „rozkastování" všech postav do základní čtveřice. Nejpočetněji jsou zastoupeni „clubbeři" – tedy návštěvníci zábavních podniků, následováni těmi, kdo se starají o jejich zábavu, tedy „entertainery".

Třetí vlivnou skupinou jsou majitelé nemovitostí a provozovatelé zábavních podniků a nakonec podezřelé živly operující na špatné straně zákona. Je nabíledni, že příslušnost k té či oné zájmové skupině odvisí od vašich činů a skutků, přičemž vítané oživení hratelnosti představují bonusové předměty (luxusní oblečení, auta...), ke kterým se lze dopracovat opakovaným absolvováním dílčích úkolů. Veškerá snaha by samozřejmě měla vést k podkopání autority a vlivu hlavního „záporňáka" Boyera, který si hodlá celé Vegas podmanit a přestavět ho k obrazu svému. Nesprávnému a zavrženíhodnému, jak jinak.

Konečné slovo přenecháme Alanovi. „Vegas je patrně jediným místem na zeměkouli, kde můžete dělat skutečně cokoliv. Jaký div, že se nachází právě v úzkoprsé Americe. Chcete-li tomuto paradoxu porozumět, neobejdete se bez jisté dávky nadsázky. A té se při tvorbě hry držíme zuby nehty. A myslíme, že je to na výsledku znát." Amen. Anebo spíš „Kámen-nůžky-papír". Shledá zmlsané herní publikum virtuální Vegas atraktivním? Odpověď na tuto otázku dostanou hoši v Surrealu pod vánoční stromeček. A je v jejich vlastním zájmu, aby stihli TYTO Vánoce...

Jak hrát (a neprohrát!)...

Kasino vyhraje vždy. Čas od času ovšem vrtkavá štěstěna usedne i na obyčejného smrtelníka, obzvláště pak v případě, kdy jí vyjdete tak trošku naproti, že...

„CINKNUTÉ" KARTY

K tomuto nekalému pokusu o přiklonění štěstěny na vaši stranu budete potřebovat asistenci komplice, který označí speciálním perem hrací karty. Značky budou viditelné pouze při použití speciálních brýlí. Legenda symbolů je následující: čárka značí čísla 2 – 7, křížek 8 – 10 a kolečko veškeré vyšší hodnoty. Nezapomeňte sledovat ukazatel „podezření" vašeho protivníka.

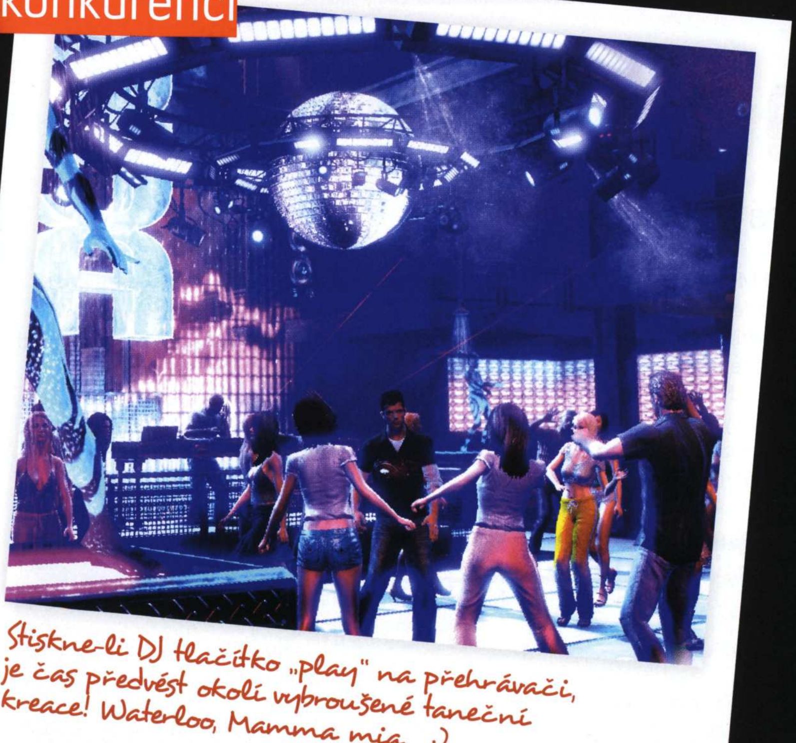
POČÍTÁNÍ KARET

Ne ne, tato fintička z vás žádného „Rain Mana" neudělá. Počítání karet pojali hoši v Surrealu jako nezaručený pokus, jehož výsledek není nikdy předem možné exaktně zaručit. Chvályhodný přístup. Podvádět ano – ale ocamcaď pocamcaď, že.

POKEROVÁ ZNAMENÍ

Zrealizovat předem domluvené signály (explicitní mimika, významné pokašlávání) v počítačové hře je poněkud komplikovanější záležitost. Autoři však o této možnosti prozatím zarytě mlčí, nicméně slibují, že všichni, kdo si nedovedou představit partičku pokeru právě bez těchto signálů, nebudou zklamáni.

»Kontaktní boj je propracován do hloubky, která nemá v žánrové kategorii otevřeného herního světa konkurenci



Stiskne-li DJ tlačítko „play" na přehrávači, je čas předvést okolí vybroušené taneční kreace! Waterloo, Mamma mia... :)

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

VYDAVATEL: EA	**VÝROBCE:** DIGITAL ILLUSIONS CE	**DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: 1–24	**XBOX LIVE:** ANO	80 %

DATUM VYDÁNÍ: LÉTO 2008

Battlefield: Bad Company

Půjde tu o krk a o zlato, což nám připadá jako dobrá kombinace

AUTOR: Michal Jonáš

UŽ JE TO PĚKNĚ DLOUHÁ DOBA, co jsme tak nadšeně hráli Battlefield 2, toho času modernizovanou předělávku ze starších konzolí. Rozsáhlé bojiště bez mantinelů, jako jsou v CoD4, řízení bojových vozidel, ale hlavně znamenitý multiplayer znamenaly i na Xboxu 360 slušný úspěch. Nyní ale všechno z Battlefieldu 2 zapomeňte, protože se již chystá jeho nástupce. Určitě mi dáte za pravdu, že původní Battlefield byla hlavně multiplayerová hra, i když nechyběla ani kampaň pro jednoho hráče. Bad Company bude po této stránce úplně stejná, také sice nebudeme ošizeni o příběhový režim, ale proč si to nepřiznat – multiplayer bude daleko důležitější a hlavně trvanlivější záležitostí.

ZA VŠECHNO MŮŽE ZLATO

O poslední vyladění před letním vydáním hry se postarala multiplayerová beta, tedy testovací verze, kterou jsme si mohli do sytosti zahrát. Beta obsahovala dvojici zajímavých map, přičemž ta první byla situována na Střední východ, kde zobrazovala prašnou oázu blízko usychající říčky. Shrnul bych ji dvěma slovy jako opravdu rozlehlou. Pro použití těžké techniky byla jako stvořená. Druhá lokace pak ukázala mlhavou evropskou vesničku obklopenou horami, která byla navržena pro boj muže proti muži. Jediný režim hry kopíroval příběh kampaně pro jednoho hráče, kde půjde o zlatý poklad, takže jeden tým vždy bránil bedýnky s cenným kovem a druhý je měl za úkol zničit. Maximální počet 24 hráčů zřejmě zůstane zachován i do finální verze. Možná se vám to

ZBRAŇ HROMADNÉHO NIČENÍ

Znamenité výhody poskytuje útočící straně stacionární houfnice, která je umístěna vždy v mateřské základně u kraje mapy. Stačí se jen daleko od fronty posadit za řídící pult a pomocí kamery z ptačí perspektivy rejdit nad bojištěm. Stisknutím spouště pak na vybraný čtverec spustíte drtivou kanonádu výbušných projektilů, ovšem je třeba počítat s určitým zpožděním dopadu granátů po výstřelu. Nejlepší zbraň na rychlé zdecimování nepřátelských, ale při špatném odhadu klidně i svých jednotek.

VE ZKRATCE

Nový Battlefield spojuje tradiční prvky série se zničitelným prostředím a příběhem o honbě za zlatým pokladem uprostřed současné války.

VYBERTE SI SVÉHO VOJÁKA

ASSAULT (PĚCHOTA)
Nejuniverzálnější specializací v Bad Company je pěchota, která má díky automatické pušce s granátometem velmi slušnou palebnou sílu. Proto bude asi nejčastěji voleným povoláním. Automat je velmi přesný na živou sílu, zatímco integrovaný granátomet obstará ničení odolnějších cílů.

DEMOLITION (DEMOLIČNÍ EXPERT)
Demoliční specialista je mimo brokovnice dobré jen na blízkou vzdálenost vybaven ručním raketometem, takže jeho práce spočívá hlavně v ničení bojové techniky nepřítele. Měl by přímo kooperovat s návodčím.

RECON (PRŮZKUMNÍK)
Zajímavou postavou je průzkumník, protože je maskovaný jako bující chroští, dokáže označovat cíle pro ostatní spolubojovníky a navíc zastane ještě funkci ostřelovače. Jako svoji hlavní zbraň nese právě dalekonosnou pušku. K vlastní obraně mu ale musí stačit obyčejná pistole.

SPECIALIST (NÁVODČÍ)
Specialista navádění (po našem návodčí) je nepostradatelný pro demoličního experta, protože nese miniaturní vysílačky, jež je možné přilepit na nepřítele. Raketa vystřelená spolubojovníkem je pak na označený cíl sama navedena i z velké dálky, bez nutnosti zdlouhavého míření a vystavení nepřátelské palbě.

SUPPORT (PODPORA)
Přesnější označení tohoto povolání je medik-opravář, protože jeho úkolem na bojišti je léčení zasažených kolegů (jiným způsobem se nelze uzdravit) a oprava poškozené bojové techniky. Kromě obvazů a autogenu ale tento voják nese jako svoji hlavní zbraň i lehký kulomet.

»Při každém respawnu si můžete libovolně vybrat jedno z pěti povolání

zdá málo, ale vzhledem k chytrému designu map to vyznělo tak akorát.

Na začátku útočníci viděli na svých minimapách pouze první dvojici beden s pokladem. Mapy se totiž zajímavým způsobem postupně rozšiřovaly. Pokud se útočníkům podařilo zlikvidovat první dvě bedýnky, mapa se o něco zvětšila a odkryla lokaci dalšího páru. A tak to šlo až do odkrytí kompletního pokladu, kdy se zpřístupnila úplně celá mapa. Nicméně likvidace pokladu nebyla jednoduchá, protože bedny byly velmi odolné. Zničit se daly aktivací výbušniny, což ale znamenalo delší prodlevu do konce odpočítávání. Díky této prodlevě se obránci mohli probít k ohrožené bedně s pokladem a během odpočítávání nálož zase deaktivovat. Právě z tohoto důvodu byly tyto multiplayerové seance vždy velmi napínavé, což samozřejmě zůstane i nadále, protože souboj o zlato se stane stěžejním prvkem multiplayeru i v plné hře.

ZEDNIČINA SE BUDE HODIT

Bedny ale bylo možné postupně rozstřílet také několika zásahy z těžších zbraní, což zamezí obráncům poklad uhlídat. Jedním z prvků převzatých z minulého dílu jsou volitelná povolání vojáků. Při každém respawnu si budete moci znovu libovolně vybrat jedno z pěti povolání, a tak kdykoli ve hře zastanete trochu jinou roli. Všechny tyto specializace představujeme samostatně vedle článku. Je sice jedno, jakou postavu si nakonec vyberete, ovšem když jsme se v týmu dohodli a rozdělili úlohy, celková efektivita naší jednotky byla daleko vyšší a nepřítele jsme zvládli levou zadní. Hodně komentované je zničitelné prostředí, na kterém si Bad Company velmi zakládá. Na vlastní kůži jsem si vyzkoušel, že tvůrci nelhali a zničit lze na bojišti skoro všechno. Úplné demolice se ale nedočkáte, protože by mapa neposkytovala vůbec žádné krytí. Stačilo by pak jen přijet několika tanky a rozstřílet všechno na cucky.

Právě z tohoto důvodu tvůrci nechali vybrané objekty nezničitelné, ale ty tvoří jen asi 10 % modelů na scéně. Všechno ostatní lze opravdu nakrásně zničit, rozstřílet a rozcupovat na malé kousky. Tím se nemůžete plně spolehnout prakticky na žádný kryt, protože o něj můžete v cuku letu přijít. Trápí vás ostřelovač naproti v malém okně? Žádný problém! Zavoláte kolegu s raketometem a jedna rána rázem udělá z malého okna díru velikosti vjezdu do garáže. Pokud do stejného místa vystřelíte těžkou zbraní ještě jednou, dům se celý rozloží a zůstane z něj jen troska betonové kostry. Tvůrci šli dokonce až tak daleko, že pokud se ocitnete zrovna na holé planině bez možnosti krytí, stačí před sebe hodit ruční granát, načež vznikne kráter v zemi, do kterého se můžete schovat! Míra zničitelnosti objektů tak závisí vlastně jen na průraznosti zbraní, protože dá rozum, že pistolí v reálu půl domu nezboříte.

DO TANKU V TANK

V účinnosti mají výhodu bojové prostředky, které budou integrální součástí obou hlavních režimů Bad Company. My jsme se projeli v kulometném člunu, pouštní bugině, lehkém obrněném vozidle Humvee, bojovém vozidle Warrior, ale také v tanku A1 Abrams a dokonce jsme letěli i v bitevním vrtulníku AH-64 Apache. Jak vidno, všechna vozidla ve hře kopírují své reálné protějšky, takže se nemusíte bát žádných smyšlených vozítek a letounů. I když mají mnohá z nich slušnou palebnou sílu, je i na ně protizbraň, např. v podobě demoličního specialisty s raketometem, takže se bez doprovodu pěchoty neobejdou. A řeknu vám, že když jsme se v týmu dohodli a část vojáků doprovázela útočící tanky jako pěchota za T-34 v bitvě u Kurska, atmosféra se dala krájet.

Poslední funkcí, která nás v betě zaujala, byl systém respawnů, tedy znovuobjevení pro zabití. Vždy si totiž můžete vybrat, jestli se do hry vrátíte v bezpečí mateřské základny u okraje mapy, kde to ale máte do ohniska bitvy daleko, nebo přímo do víru boje. Pokud zvolíte druhou volbu, objevíte se bok po boku u vašich bojujících kolegů a v případě volného místa v blízkém vozidle klidně i v něm. Netratíte tak cenný čas zdlouhavým přesunem na bojiště, ale zase se můžete objevit přímo před hlavní nepřítele, který vás s chutí pošle zpátky do věčných lovišť. I když je tak styl hraní multiplayeru hodně podobný např. CoD4 nebo Frontlines, díky hutné atmosféře a hlavně zničitelnému prostředí nepochybujeme, že Bad Company po vydání zaujme minimálně stejně jako její starší bratříček.

VE ZKRATCE

Psychologický horor s maximálním důrazem na budování atmosféry, strachu a napětí, zasazený do prostředí potemnělé vesmírné lodi uprostřed chladné temnoty. Hodně slibná porce emocí.

Dead Space

Jsi v pasti

AUTOR: Martin Zavřel

DEAD SPACE

VYDAVATEL: EA	**VÝVOJÁŘSKÝ TÝM:** EA REDWOOD SHORES	**DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO	85 %

DATUM VYDÁNÍ: 31. ŘÍJNA

Bezejmenný planetoid pod vámi byl částečně vytěžen a vzniklé meteory vás budou ohrožovat.

Stříkající krev provádí ve stavu beztíže zajímavé kousky

Cena za chrup roku unikla letos vetřelci jen o kousek

»Na lodi je ještě pořád to, co zabilo celou její posádku

Obrovská hromada kovu v podobě neforemné vesmírné lodi plachtí tichou a nekonečnou černotou mezihvězdného prostoru. Nedohledné propletence chodeb a koridorů uvnitř chladného giganta násobí ozvěnou pípání a cvakání přístrojů. V částech s poškozeným trupem se v nehlučnosti vakua vznáší rozbité a utrhané předměty ve stavu beztíže. V některých halách a místnostech svítí chladné umělé světlo, dodávající všemu poněkud odosobněný, neživý ráz. Jinde poškozená světla jen poblikávají, zobrazujíce v krátkých záblescích těžce poškozené stěny či zařízení. Zbytek lodi je potopen do úplné a děsivě mnohoznačné tmy. Být jediným člověkem na palubě takovéhle lodi duchů, miliony světelných let od nejbližšího obydleného světa, by bylo dostatečně děsivé samo o sobě. Jenže ty tady nejsi sám. Na lodi je ještě pořád to, co zabilo celou její posádku.

Tohle miminko si vaše přítelkyně zaručeně nebude chtít pochovat

SLÁVA SCI-FI HORORŮ

Pořádně se zamyslete a vzpomeňte si, jestli už herní svět vůbec zažil sci-fi horor AAA kvality. Na mysl mi přichází konzolové hry jako Dino Crisis 3, Martian Gothic: Unification nebo Run Like Hell. Šlo sice o kvalitní tituly, naprosto uspokojující pro oddané fanoušky žánru, ale špička to rozhodně nebyla. Pak tu máme hry podle filmů o Vetřelcích, které se v některých případech opravdu povedly (Alien Trilogy na konzolích, Aliens versus Predator na počítači).

Jenže příliš často se tyto hry přikláněly k divoké akci, v jejímž zběsilém víru jste největší strach měli z toho, že se na vás sesype víc monster, než stihnete postřílet. Dead Space chce jít výrazně odlišnou cestou. Místo tradičně divoké střílečky chce nabídnout rafinovaný psychologický (!) horor, který si více pohrává s prázdnotou, očekáváním a budováním strachu z neznáma a méně těží z divokých přestřelek s příšerami.

PSYCHOLOGICKÝ HOROR

Derek Chan, marketingový guru v pozadí hry, řekl během stylové prezentace našim anglickým kolegům: „Hráči oznámkovali v našem nedávném průzkumu napětí a atmosféru výše než násilí a krvavé výjevy. Proto vyvíjíme hru tak, aby stavěla mnohem víc na pečlivém, pozvolném a pod kůži jdoucím budování napětí a strachu než na laciném lekání. Hra je plná míst s poblikávajícími světly a uši-trhajícími ruchy, jejichž jediným účelem je, aby se hráč cítil nepohodlněji, neklidněji, vystrašeněji. Zeptejte se sami sebe, co je horší – mrazivě tichá místnost plná monster, nebo symfonie skřípající strojní mašinérie v prázdném údržbovém koridoru?"

Tvůrci si evidentně plně uvědomují, že člověk má více vnímacích smyslů a že úspěšná hra musí být kompaktním audio-vizuálním dílem. V tomto ohledu nelze nevzpomenout na jiné kvalitní psychologické horory, které s oběma atributy uměly skvěle pracovat – F.E.A.R. nebo Silent Hill, o němž ostatně autoři Dead Space hovoří jako o jedné z nejvýraznějších herních inspirací pro jejich hru. Dobrý dojem z důrazu na zvukovou stránku hry završuje vynikající hudba, báječně podtrhující atmosféru hry a očividně si beroucí vzor z některých nejlepších sci-fi hororů z filmového světa.

ČLOVĚK JAKO VY

Glen Schofiled, producent hry, představil raný propagační plakát hry, který zároveň slouží jako inspirace vývojářského týmu. Připomíná původní plakáty prvního filmového vetřelce: černota vesmíru posetého drobounkými tečkami hvězd, uprostřed které září a vypaluje se do divákova mozku jediná věta. Vetřelcovo „Ve vesmíru nikdo neslyší váš křik" ale nahrazuje „Jsi úplně v...", jen místo tří teček si představte náležitě expresivní slovo pro zcela ztracenou situaci.

Glen vysvětluje: „Tohle není žádný nadlidský supervoják vyzývající celou mimozemskou

Napětí bude náležité generovat také snaha o záchranu a oživení těžce poškozené Ishimury.

Těžké stroje na palubě poškozené lodi také představují smrtelné nebezpečí

Nová ikona

Isaac Clarke, stejně jako Gordon Freeman nebo Ripleyová, je pouze specialistou, který se dostal do velmi zlé situace – není nadlidským v žádném směru. Jeho těžký dech bude jasně slyšitelný, když se pokusíte běžet, zatímco ve vysoce stresujících situacích tlukot Isaacova srdce začne pulzovat vašimi reproduktory. Helma skafandru přitom dělá více, než že pouze dotváří ikonickou Clarkovu postavu – její neosobní tvar usnadní vaší představivosti vizi toho, že se za ním schovává právě vaše tvář. Takže to nebudou Clarkovy, ale vaše spodáry, které budou v ohrožení.

rasu na souboj (Doom, Halo) ani batalion mariňáků pálících ve velkém munici a hlášky během dobývání kolonie mimozemských organismů (Vetřelci). Vaše postava, Isaac Clarke, je všední řemeslník, uvězněný na těžební vesmírné lodi, zamořené mimozemskými organismy. Na svoji obranu má jen těžební nástroje, žádné vojenské zbraně. Naštěstí ovšem laserové řezáky dokáží stejně spolehlivě krájet nerostné suroviny jako nepřátelské bytosti."

Tenhle nekromorf očividně viděl film Věc a inspiroval se

KDYŽ SE VŠECHNO POKAZÍ

Úvodní zápletka hry snad ani nemůže být klasičtější. Ve vzdálené budoucnosti obří vesmírné lodi přezdívané „rozbíječi planet" opracovávají meteory a menší planetky rovnou ve vesmíru, měníce celou jejich masu na vytěžené a zpracované suroviny. Nekolikadenní přerušené spojení s jednou z těchto obřích lodí, pojmenovanou USG Ishimura, donutí strojního inženýra Isaaca Clarka, aby se z rozkazu nadřízených vydal na místo poruchu vyřešit. Zde ale najde vypnutou loď, padající směrem k těžené planetě. Tisícičlenná posádka je mrtvá a hrozivým způsobem rozkouskovaná. A na palubě se nachází cosi cizího...

Jediným štěstím v neštěstí je Isaacova detailní znalost strojů na palubě lodi včetně ručních těžebních nástrojů, určených pro sekání a očišťování nerostných surovin. Představte si je jako správné nástroje pro špatný džob. Na sekání mnohačetných, jako břitva ostrých končetin Nekromorphů (slůvko necro pochází z řeckého pojmu „nekros", zatímco „morph" znamená změnu) jsou naprosto ideální. Jejich unikátnost podtrhuje dvojí možnost míření s většinou z nich: vertikálně nebo horizontálně – podle toho, kterou končetinu chcete nepříteli odříznout. Zatím jsme mohli vidět paprskový „Plasma Cutter" nebo explozivní „Line Gun". Jasným favoritem je ale „Long-range Saw Gun", která vystřelí a pak drží kulatou pilu asi deset metrů před vámi – můžete s ní následně hýbat prostorem dle libosti. Připravte se ale psychicky na to, že munice a baterie do všech zbraní budou hodně vzácné.

Přesila a ještě k tomu zblízka

SKAFANDR „RIG"

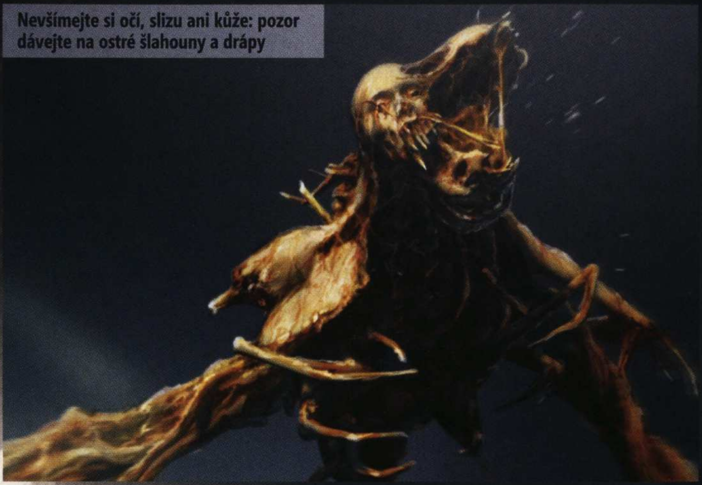
Naštěstí je tu váš skafandr, speciální těžký krunýř pro náročnou práci vesmírného strojního inženýra. Váš oblek má daleko do pružnosti obleku z Half-Life. Tvůrci opakovaně testovali různé koncepty jeho váhy a celý tento proces přinesl ovoce v podobě velmi přesvědčivého a reálného dojmu ze vzhledu i pohybů hlavního hrdiny. Ačkoliv není až tak masivní a neohrabaný jako současné reálné skafandry kosmonautů (ani jako skafandr Big Daddyho, když už jsme u toho), můžete vidět a cítit váhu výstroje za každým Isaacovým pohybem. Isaac prostě působí stejně těžkým dojmem, podobně jako Altair působil dojmem pružným a lehkým.

Nesnažte se to pojmenovat, zabijte to

Paprskový řezák na těžbu nerostů lze použít i pro jiné účely

Gravitace: spojenec nebo nepřítel?

Některé z úkolů, které budete muset řešit, se budou odehrávat v prostorách s nulovou gravitací. Zde můžete díky svému skafandru stisknout tlačítko LT, čímž se přepnete do „mířícího režimu“, ve kterém zvolíte směr nebo cíl, abyste se následně stisknutím tlačítka Y „vystřelili“ daným směrem. Nemáte ale žádné trysky pro dorovnání omylu, takže pokud minete zamýšlenou přistávací plochu, můžete také skončit bezmocně plachtící nekonečnem vesmíru. Nekromorfové podobné problémy nemají, jejich chapadla a šlahouny slouží jako perfektní úchytné mechanismy pro pohyb okolo lodi, zatímco tichý pohyb (vakuum nepřenáší žádný zvuk) dodává řešení vašich úkolů děsivou naléhavost.



Nevšímejte si očí, slizu ani kůže: pozor dávejte na ostré šlahouny a drápy

»Hra je plná míst s poblikávajícími světly a uši-trhajícími ruchy

V praxi je ovšem díky tomu váš hrdina příliš pomalý na útěk před nepřáteli a příliš velký, aby se mohl někde schovat. Při boji se záplavou vesmírných monster tak musíte spoléhat na strachem nezpomalenou rozvahu a schopnost použít správným způsobem vaše nástroje i třeba okolní prostředí. Vývojáři ze hry odstranili tlačítko pro rychlé otočení čelem vzad a místo toho zvýšili veškerý reakční čas vaší postavy „zhruba o deset procent“. Ačkoliv tedy váš řemeslník bude dost možná nejpomalejší pohybující se věcí na palubě lodi, s trochou cviku budete tak akorát rychlí na to, abyste stíhali reagovat na věci okolo vás... pokud samozřejmě udržíte přesnou mušku.

Kamera adaptuje „nadramenní“ systém z Resident Evil 4, zatímco samotný skafandr funguje jako HUD – Clarkova energie září podél jeho páteře, ukazatele úrovně kyslíku a náplně stázového pole pak svítí na jeho levém rameni. Kromě toho můžete ještě otevřít inventář a mapu okolí, které mají podobu poloprůsvitného zářícího hologramu před vaší postavou. Navíc má ale váš skafandr také vlastní obranné i útočné schopnosti. Zmiňované stázové pole je dočasné zpomalení času okolo vás, které můžete použít stejně tak na zpomalení nepřátel jako pohybujících se pístů, jimiž potřebujete projít. Kromě toho skafandr aktivuje také telekinetický vysílač, který funguje prakticky stejně jako Gravity Gun z Half-Life 2: můžete sebrat předmět a hodit jej vší silou na nepřítele (kyslíkové nádrže fungují jako solidní granáty a těla se zase uspokojujícím způsobem rozprsknou, když jimi vrhnete na stěnu).

VĚCI VE TMĚ

Kdo jsou vlastně Nekromorfové, zamořující palubu Ishimury? Jde o mimozemské organismy, které infikují mrtvá těla posádky a postupně je mutují. Tvůrci uznávají podobnost s filmem Věc Johna Carpentera, když ukazují úvodní sekvenci mutace – mrtvé tělo najednou znovu vyskočí na nohy, ostré výčnělky prudce vyrážejí z hrudi a ramen. Tito „Slasherové“ jsou prvním druhem monster, které ve hře potkáte. Zdaleka ale nejsou poslední a oni sami mají také několik variací. Jedna z nich třeba zrodí hordy malých pavoučků, když rozříznete její tělo. Jiná má zase velikost a podobu malého dítěte, s chapadly a šlahouny, s jejichž pomocí šplhá po stěnách a navíc plive jedovatou kyselinu na dálku. V temných koutech lze občas zahlédnout také obrysy jakéhosi zavalitého humanoida, jenž připomíná mnohem odpornější verzi hunterů z Halo. V jedné sekvenci hráč zase bojuje s obrovským chapadlem, které je celkem očividně pouze částí jakési mnohem větší příšerné bytosti.

Samotný mechanismus šíření nákazy je vlastně také výzvou k boji. Nákazu totiž rozšiřují létající „Injektory“, jež se potulují chodbami lodi a hledají mrtvá těla, která by mohli obsadit. Otázka tedy zní, zda zničíte potenciální hostitele okolo sebe rozdupáním jejich těl na krvavou kaši, a vyřešíte tak situaci dočasně – nebo zda zaútočíte přímo na samotného infektora s vědomím, že vzniklé zvuky mohou přilákat další bytosti z blízkého okolí. Když už je řeč o bytostech, je na čase odhalit také překvapivou skutečnost, že Isaac nebude jediným živým (a nenakaženým) člověkem ve hře. Na palubě lodi bude ještě skupinka „těch druhých“, ačkoliv zatím není známo, zda jde o přeživší z původní posádky, skupinu co dorazila s vámi anebo někoho úplně jiného.

Mělo by jich být zhruba pět a podle tradičních hororových klišé je docela pravděpodobné, že nebudou zvládat děsivou situaci na palubě Ishimury tak dobře jako Isaac (vzpomeňme na Hudsona z Vetřelců nebo ještě lépe Sama Neila v Horizontu události). Že by i z někoho z nich časem vznikl nepřítel (jako tomu bylo ostatně i v Silent Hillu, kterým se autoři Dead Space tak očividně inspirují)? Největší otazník ovšem visí nad planetkou, nad kterou se vaše plavidlo vznáší. Přišli Nekromorfové odtamtud? Sestoupíte na její povrch? A co skrývá pod ním? Na odpověď si počkáme do halloweenské noci, jelikož právě toto příhodné datum EA zvolili jako termín vydání hry.

PRVNÍ DOJMY

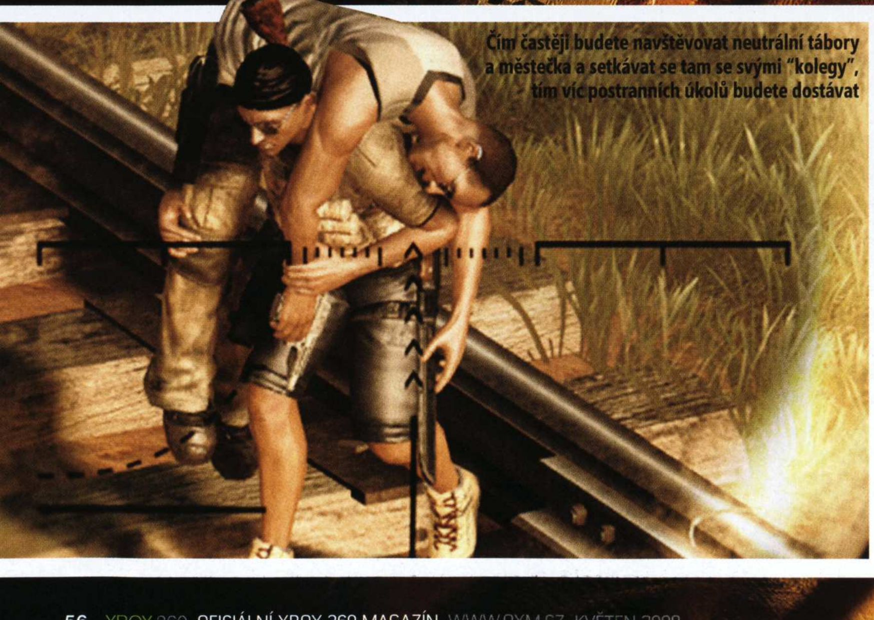
Far Cry 2

Velké africké dobrodružství

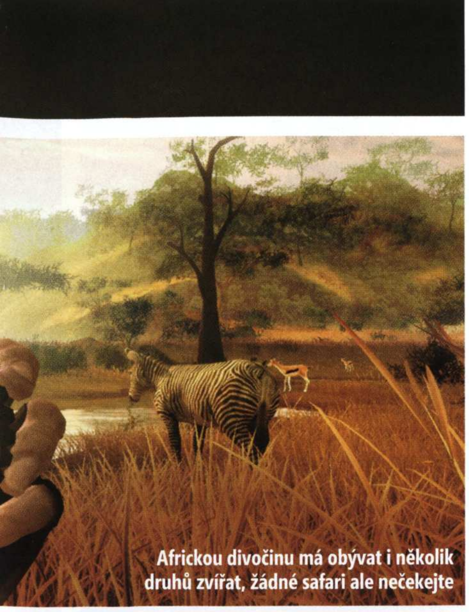
FAR CRY 2

VYDAVATEL: UBISOFT	**VÝROBCE:** UBISOFT MONTREAL	**DOKONČENO**	**DATUM VYDÁNÍ:**
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO	85 %	JARO

AUTOR: Petr Urban



Čím častěji budete navštěvovat neutrální tábory a městečka a setkávat se tam se svými "kolegy", tím víc postranních úkolů budete dostávat



Africkou divočinu má obývat i několik druhů zvířat, žádné safari ale nečekejte

DOBRÁ ZNAČKA je to nejcennější, co dnes může vývojář nebo vydavatel vlastnit. Německý tým Crytek vystavil před čtyřmi lety v prvním dílu Far Cry na odiv nejen své technické dovednosti, když tehdy bezkonkurenčním způsobem ztvárnil džungle jižního Pacifiku, ale také svou schopnost vystavět na pevných technických základech atmosférou nabitou střílečku, která se jen tak mimochodem stala jednou z nejlépe prodávaných her u nás. Svou slávu si vydobyla nejen na PC, ale postupně ji v podobě nepřímých pokračování Far Cry Instincts a Far Cry Instincts: Predator přenesla i na Xbox a Xbox 360.

Jenže v krátkém čase přišlo malé hromobití. Crytek přešel k Electronic Arts, zatímco práva na značku Far Cry zůstala Ubisoftu. A i když to tak možná na první pohled nevypadá, Far Cry 2 bude odlišným typem hry než jeho předchůdce. Především nabídne otevřený herní svět, ne nepodobný titulům Just Cause nebo Mercenaries.

ZPÁTKY DO LESA!

Začneme ale od začátku, tedy u příběhu. V jedničce jsme se seznámili s dobrodruhem Jackem Carverem, jenž se nechtěně zapletl do rozsáhlého vládního komplotu s genetickými mutacemi na ostrovech Mikronésie kdesi v jižním Pacifiku. V dalších pokračováních pak postupně nabyl zvláštních schopností, které šlo využívat přímo ve hře (a kterýžto prvek Crytek naplno rozvedl ve svém PC opusu Crysis). Ubisoft se ve dvojce hodlá od jedničky v tomto ohledu zcela distancovat. Hlavním hrdinou už nebude Carver, nedočkáme se ani žádných superschopností. Vývojáři se drží pěkně při zemi a chtějí Far Cry 2 postavit jako pokud možno co nejautentičtější střílečku s velkým důrazem na realismus. „Náš průzkum mezi hráči ukázal, že se jim víc líbily úvodní části prvního dílu – velmi realistické úseky, v nichž jste museli přepadávat tábory žoldáků za pomoci plánování, infiltrace a explozivní akce," vysvětlil v jednom rozhovoru Louis-Pierre Pharand, producent Far Cry 2.

Realismus dvojky se odvíjí už od herního prostředí, které se z prosluněného Pacifiku stěhuje do vyprahlé subtropické Afriky. Ta hráčům nabídne pohled na nekonečné savany, ale opět také džungli, jež nás tolik ohromila už v jedničce. Prozatím bezejmenný hlavní hrdina (Ubisoft dělá kolem detailů hlavní dějové linie pořád ještě tajnosti), shodou okolností nájemný zabiják, se v úvodu hry probouzí v jedné malé africké vesničce. Právě se úspěšně vyléčil z malárie a teď se hodlá znovu pustit do práce. Válkou zničená země, rozporcovaná mezi nejrůznější soupeřící frakce, k tomu skýtá nemálo příležitostí. Hlavní zápletka, alespoň co zatím víme, spočívá v odhalení a odkráglování obchodníka se zbraněmi, který dodává smrtící hračky pro dvě hlavní znepřátelené strany. Ke slovu se ale dostanou také diamanty a podobné zajímavosti.

VELKÉ, HODNĚ MOC VELKÉ...

Celková rozloha herní plochy ve Far Cry 2 má být úctyhodných 50 km čtverečních. Na samém začátku hraní bude dostupná zhruba polovina s tím, že později, přibližně ve třetině, se díky zásadnímu příběhovému zvratu zpřístupní polovina druhá. Třebaže jde o virtuální plochu, je 50 km^2 poměrně dost, a proto se hra vnitřně dělí na menší části o rozloze zhruba jednoho čtverečního kilometru. Přechod mezi nimi je však zcela nepostřehnutelný. Ve Far Cry 2 neexistují jednotlivé levely – máte jen jednu obrovskou plochu, po které se můžete libovolně pohybovat. Přejít celý svět z jednoho konce na druhý má trvat až šest hodin, přičemž jeho okraje lemuje nekonečná poušť. Ta nemá hranice, můžete jí putovat donekonečna – ale podle vývojářů si to zaručeně brzy rozmyslíte.

Celý svět je posetý tábory povstalců a žoldáků, vesničkami, malými městy i rozsáhlejšími aglomeracemi v typicky africkém stylu. Čekejte tedy klasické, chudobou prolezlé dřevěné a plátěné chýše. Jen výjimečně narazíte na pevnější budovy. Země, kde se prakticky neustále válčí, nenabízí mnoho prostoru k rozvoji městské architektury. Zároveň jde o příjemné osvěžení, protože na městské akce jsme už na Xboxu 360 tak nějak zvyklí. Ale bojovat mezi polorozpadlými dřevěnými chýšemi a okolo se prohánějícími zebrami a gazelami? To si necháme líbit. Větší města slouží hráči jako centra, ve kterých může doplňovat zásoby a přede-

VE ZKRATCE

Druhé pokračování slavné PC střílečky se vydává trochu jiným směrem. Nabídne realistické dobrodružství z africké divočiny, okořeněné o technickou dokonalost herního prostředí.

»Postavičky takříkajíc žijí vlastním životem a skrze postavy probíhají všechny důležité herní akce

Všimněte si ošuntělosti kulometu i ošuntělosti džípu. Nejspíš je tu přímá úměra

Nůž bude vaším stálým společníkem a užitečným pomocníkem

Opékání buřtů v africké divočině

Impozantními výbuchy Far Cry 2 nešetří

STUPEŇ REALISMU

JUST CAUSE

Na Just Cause abyste realismu pohledali. Vývojáři tady hlavní postavu uplácali snad ze všech fiktivních filmových hrdinů, počínaje Jamesem Bondem přes Ramba až po Tonyho Montanu. Asi si dovedete představit, že tady pro realismus mnoho místa nezbývá.

REALISMUS 45 %

MERCENARIES

Starší Xboxová pecka od Pandemic Studios si svévolně pohrávala se světovými geopolitickými událostmi, alespoň však svou zápletku stavěla na realistických základech. Stejně tak výzbroj byla dobře známá všem, kteří se alespoň trochu zajímají o současné armádní technologie.

REALISMUS 70 %

CALL OF DUTY 4

Nejnovější válečná akce série Call of Duty přenesla hráče netradičně do současnosti. Tomu odpovídá zasazení na výbušný Střední východ, ale také výstroj a výzbroj a možnosti jejich využití. Celkově se vám CoD4 snaží co nejprofesionálněji vnutit pocit, že na tom bojišti opravdu jste a opravdu držíte v ruce sniperku. A daří se jí to.

REALISMUS 95 %

»Buďto před vámi budou mít respekt a ustoupí vám z cesty, anebo se budete muset naopak klidit z cesty vy jim

vším získávat nové mise. Platí zde křehké příměří všech znepřátelených stran. Ozbrojenci se zde promenádují se zbraněmi sklopenými hlavněmi dolů, stejně jako vy. Kdykoliv je ale možné toto příměří porušit, ačkoliv vaše životnost se v tom okamžiku začne počítat na sekundy.

NEPŘÍTEL MÉHO NEPŘÍTELE JE...

V městských zónách si ověříte, jak je na tom vlastně vaše reputace u jednotlivých frakcí. Ale nikoliv skrze nějaký ukazatel nebo číselnou hodnotu, ale prostě podle toho, jak se k vám jednotliví představitelé chovají. Buďto před vámi budou mít respekt a ustoupí vám z cesty, anebo se budete muset naopak klidit z cesty vy jim. Lidé na ulicích na vás také zareagují různě, záležet bude na způsobu, jakým budete řešit problémy během jednotlivých misí. Můžete se tak stát chladnokrevnou krvelačnou bestií, která neušetří nikoho, anebo prostě „takovým normálním zabijákem".

Velice zajímavou herní rekvizitou jsou kolegové čili „buddies". Ve hře se bude vyskytovat dvanáct speciálních postav – zabijáků, kteří se k vám budou moci přidat. Nemůžete je přímo ovládat, ale mohou vám pomáhat v misích anebo vy můžete pomáhat jim. Časem se z nich mohou stát blízcí přátelé, ke kterým si vytvoříte jisté emocionální vazby, což je od Ubisoftu velmi odvážný a zároveň progresivní krok. Stejně tak ale můžete tyto postavy prostě a jednoduše zabít – a ony zůstanou mrtvé až do konce hry s tím, že to samozřejmě ovlivní vaši celkovou reputaci. Zajímavost na okraj: tři z dvanácti „buddies" by měly být ženy. Hráč si ještě před vstupem do hry vybere vlastní postavičku ze třinácti různých modelů, ze zbylých dvanácti se stanou právě tito kolegové.

Neříká se tomuhle "živá pochodeň"?

RÁNO VSTANU A VYRAZÍM NA TRH

Herní svět je obydlen celou řadou postaviček. Jejich chování je řízeno propracovaným systémem umělé inteligence. Zároveň je ale svázáno dohromady procedurálně sestaveným příběhem. „Příběh je nelineární, dynamický a procedurálně vytvářený za užití jednoduchého dramatického enginu, který napomáhá sbíhání jednotlivých dějových linek směrem k důležitým příběhovým zvratům," popisuje ne zcela snadno uchopitelný systém tvorby herního příběhu hlavní producent Pharand.

Hrátky světla a stínu uprostřed džungle. Co ty na to, Crysis?

Jinými slovy, každá postava ve Far Cry 2 má nějaký svůj denní koloběh, podobně jako třeba v RPGčku Elder Scrolls IV: Oblivion. Musí jíst a spát, spí se obvykle v noci, takže je jasné, že i Far Cry 2 bude obsahovat denní a noční cyklus.

FAR CRY A XBOX

Všechno sice začalo na PC, přechod na konzole byl ale nevyhnutelný. Původně byly v plánu porty i pro PS2 a GameCube, tyto platformy ale hardwarově nestačily.

FAR CRY INSTINCTS (XBOX, 2005)
Hlavním hrdinou je opět Jack Carver, tentokrát ovšem trochu jiný než v původním Far Cry. Největší novinkou jsou pak různé jeho zvláštní schopnosti a možnost kladení pastí.

FAR CRY INSTINCTS: EVOLUTION (XBOX, 2006)
Pokračování původního Instincts nabízí novou singleplayerovou kampaň, která je však výrazně kratší než ta původní. Nové zbraně, vozítka a vylepšený editor map jsou hlavními novinkami.

FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR (XBOX 360, 2006)
A tohle je už úplně jasně dojná kravička Ubisoftu. Ten se u příležitosti uvedení Xboxu 360 rozhodl splácnout Instincts a Evolution dohromady a pustit je v HD grafice na 720p. Podle toho také celý titul vypadá.

Kácení a vypalování pralesů je trestné!

Džípem sice můžete bourat chatrné africké chýše, ale protivníci můžou do vašeho džípu bourat ocelovými kulkami

Ten by měl trvat zhruba šest skutečných hodin s tím, že bude možné rychle přepínání mezi dnem a nocí. Postavičky žijí vlastním životem a probíhají skrze ně všechny důležité herní akce. Brífinky získáváte postupně od nižších šarží jednotlivých stran až po nejvyšší vůdce. Za splněné úkoly dostanete zaplaceno a pak si můžete pořídit lepší zbraně či další vybavení.

Umělá inteligence protivníků je naprogramovaná tak, aby si postavy navzájem pomáhaly, pracovaly chytře a ve skupinách. AI zazářila už v prvním díle Far Cry, a tak si Ubisoft ve dvojce nemůže dovolit snížit laťku. Spíš naopak, hodlá ji ještě pozvednout. Ukázková situace: proplížíte se nepřátelským táborem až k opuštěnému džípu. Ostraha nejspíš někde chytá lelky. Hupsnete do džípu a už si to uháníte pryč. Protivníci vás samozřejmě okamžitě zaregistrují.

Zatímco někteří se snaží střílet, ti, kteří mají v dosahu vozidlo, do něj nasedají a vydají se vás pronásledovat. Za jízdy po vás střílí a snaží se vás dostat z cesty. Nakonec se jim podaří vás vytlačit, vy havarujete, musíte opustit džíp a zmizet v džungli. Zní vám to jako jedna z lepších filmových honiček? Připravte se, že tohle ve Far Cry 2 zažijete na vlastní kůži, a ne jednou. Nebo jiný příklad: sniperkou zraníte (protivníky není nutné a někdy ani žádoucí rovnou zabíjet) jednoho z hlídkujících vojáků. Ostatní okamžitě hledají jakékoliv vhodné krytí, ale vždycky se najde pár takových, kteří chtějí pomoct svému zraněnému kolegovi – není pak nic snazšího než je kosit jako kuželky.

ŽÁDNÁ HRA PRO PANENKY

Slovo „realismus" se táhne celou hrou jako červená nit. Ať už se týká chování vojáků nebo třeba vašich mechanických hraček. Zbraně se časem opotřebovávají, mění se jejich zvuk a postupně se čím dál častěji přehřívají. Stejně tak i na vozidlech je patrné poškození. Zničit lze ve Far Cry 2 prakticky cokoliv, od dřevěné chýše až po strom nebo celou travnatou pláň. Vývojáři začali Far Cry 2 vyvíjet na zbrusu novém enginu zvaném Dunia. Toto slovo znamená v mnoha východních jazycích „svět" nebo „země", což přesně odpovídá záměrům tvůrců. Far Cry 2 nabídne velice realistickou simulaci herního světa.

Noc a den je jen začátek. Ve hře funguje propracovaný systém dynamického počasí, kdy se v reálném čase tvoří skutečné mraky, které mají objem a ovlivňují viditelnost. Čas od času může přijít také bouře, jež podle své síly dokáže třeba i trhat ze stromů listí a větve. Ty zase časem narostou, stejně jako zaroste spálená tráva. Ojedinělé nebudou ani písečné bouře. Tohle všechno může ve Far Cry 2, stejně jako ve skutečné Africe, přijít zčistajasna a zásadním způsobem ovlivnit výsledek vašeho snažení. Vy sami pak můžete například plamenometem zapalovat stromy či trávu, čehož bude možné využít jako taktického prvku například při dobývání povstaleckých základen.

Cílem vývojářů bylo odbourat ve Far Cry 2 ty herní prvky, které by hráče mohly vytrhovat z totálního ponoření do virtuálního světa. V prvních verzích proto experimentovali i s velmi odvážným pojetím zdraví, kdy hráč neměl žádné ukazatele, ale vše fungovalo podobně jako třeba v Halo nebo dalších moderních střílečkách. Jakmile však hráč dosáhl určitého stupně poškození, musel si například nožem vyndat kulku nebo šrapnel z těla. Což bylo sice originální, ale když jste se na stejnou mlaskavou animaci tahání olova z ruky nebo nohy měli dívat už po sto páté, nějak to ztrácelo šmrnc. Vývojáři se proto rozhodli do hry přeci jen jednoduchý ukazatel zdraví zapracovat. Až do určité míry poškození se automaticky regenerujete. Jakmile je však vaše postava vystavena nadměrnému poškození, musíte si najít klidné místo a píchnout si injekci, která zdraví doplní. Jakmile je váš stav opravdu kritický, přijde opět na řadu nůž.

V podobně realistickém duchu se nese i navigace skrze rozlehlý svět hry. Vaše postava třímá v rukou „skutečnou" papírovou mapu a kompas, podle kterého se budete na obrovské ploše orientovat. Je na čase vyhrabat Příručku mladého svišťe a znovu si zopakovat základy o navigaci v divočině, milí skauti! Protože jinak ve Far Cry 2 nepřežijete ani den. Zapomeňte na všechny ty sci-fi zlepšováky a udělátka, která znáte z ostatních stříleček. Tohle je nefalšovaná old-schoolová střílečka toho nejtvrdšího ražení. Nic pro třasořitky a maminčiny chlapečky. Far Cry 2 bude drsná hra pro stejně drsné chlapy. Připraveni?

VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS | **VÝROBCE:** LIONHEAD | **DOKONČENO** 80 %
POČET HRÁČŮ: 1–2 | **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO

DATUM VYDÁNÍ: 2008

POUZE NA XBOX 360

Fable 2

Pevně věříme, že Peter Molyneux nás tentokrát za nos netahá

AUTOR: Jiří Sládek

VE ZKRATCE

Pokračování originálního fantasy RPG by mělo vynikat zejména rozlehlým herním světem a bohatými možnostmi, kterak naložit se svým hrdinou. Užijete si sex, rodinné starosti, dobré i zlé skutky, obchodování... a pokud chcete, zahrajte si i spolu s kamarádem.

KRÁLOVSTVÍ ALBION se od minula hodně změnilo. Zatímco v našem světě uběhly jen čtyři roky, v pohádkové říši uteklo dlouhých pět set let. Hlavní protagonista prvního dílu žije už jen v legendách a ke slovu přicházejí noví hrdinové. Či hrdinky – hlavní postavou totiž může být hoch i dívka. Nebo antihrdinové a antihrdinky, samozřejmě...

VE DVOU SE TO LÉPE TÁHNE

Blížící se druhý díl opět nabídne značnou dávku volnosti v obrovském a vlastním životem žijícím fantasy světě. Padouch nebo hrdina, volba je jen na vás. Celkem klasicky začínáte coby bezvýznamný chuďas v ubohém domku, který vyráží za lepším životem do širého světa. Ale nebojte se, nebudete v něm sami. Tedy, alespoň nemusíte. Kromě toho, že vám po boku poskakuje přátelské psisko, si do hry také můžete přizvat kamaráda. Nejde tady o klasické online RPG, ale spíše o kooperativní hru. Ovšem v mnoha ohledech mnohem vychytanější nežli snad všechny dosud vydané MMO tituly.

Tak si třeba představte, že se svým společníkem navštívíte hostinec, abyste zjistili nějaké informace. Váš hrdina se dá do řeči s pěknou dívkou a kromě zjišťování důležitých informací se pustí i do flirtování. Váš netrpělivý (nebo závistivý) kamarád ovšem vaše snažení rychle utne nevybíravými poznámkami, objekt vašeho zájmu

Molyneux fandí registrovanému partnerství. Ve hře funguje i manželství s partnerem stejného pohlaví.

„Cos to řek´ o mojí mámě?"

„Uhni, trénuju přespolní běh!"

se urazí a nasupeně odkráčí... prostě jako ve skutečnosti. Podle Molyneuxe by díky bohaté interakci mělo docházet k mnoha komickým situacím. Ale v mnoha případech může „přátelství" skončit i tragicky – váš společník totiž v krajním případě v návalu vzteku třeba vyvraždí vaši rodinu.

Jako v každém správném RPG, i tady časem a s prožitými nebezpečenstvími samozřejmě zlepšíte své dovednosti; a pokud ke hře pozvete spoluhráče, který bude výrazně zaostávat nebo naopak vašeho hrdinu o mnoho tříd převýší, upraví se systém rozdělování zkušeností tak, aby se časem oba parťáci aspoň trochu srovnali.

SEX A RODINNÝ ŽIVOT

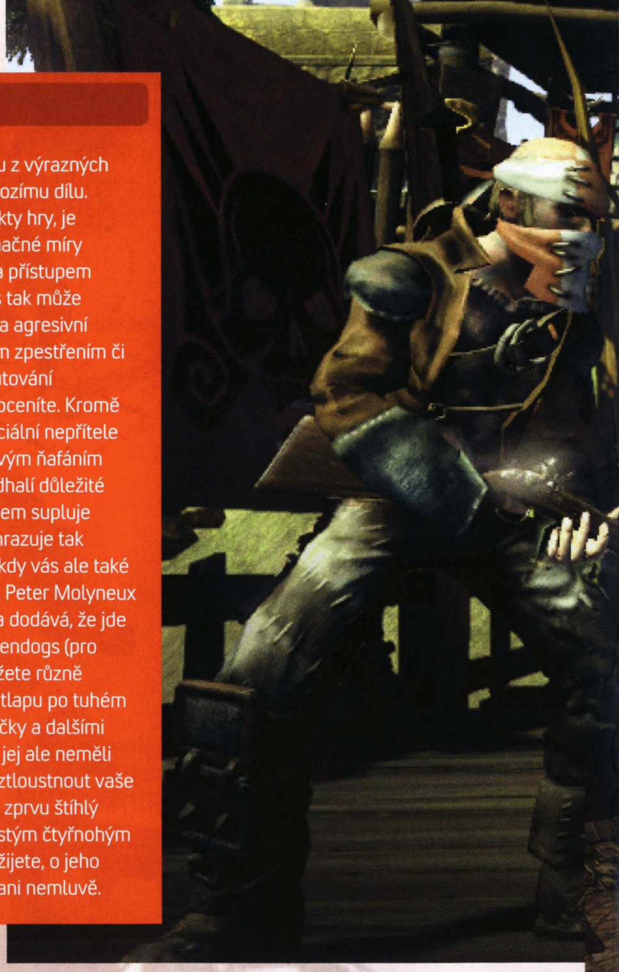
Na cestách potkáte spoustu lidí a snad na každém rohu budete moci někoho „sbalit" a hupsnout s ním do postele. A je jen na vás, zda si dopřejte sex s ochranou nebo bez ní. Pokud zvolíte druhou, příjemnější, ale riskantnější možnost, tak se z vás klidně může stát taťka nebo mamka. Zvlášť v případě ženských hrdinek to samozřejmě spoustu věcí komplikuje – s velkým břichem se dost špatně šermuje s bandity nebo drtí

palcátem skřetí hlavy. A tím starosti samozřejmě nekončí, jelikož o svoji rodinu se také musíte nějak postarat, že? Svoji drahou polovičku a děti samozřejmě nebudete tahat na nebezpečné výpravy, ale nejlíp uděláte, když jim opatříte nějaké bydlení.

Máte-li hluboko do kapsy (nebo jste lakomí a veškeré zlaťáky si schováváte pro sebe), budou vaši drazí nejspíš živořit v rozpadlé barabizně a vaše ratolesti nedokáží nic jiného, než v roztrhaných hadrech okounět na ulici a žebrat. Pokud si naopak zahrajete na štědrého a zazobaného taťuldu či mamku, nastěhujete celou rodinku do honosného zámku, kde je bude od rána do večera obskakovat ochotné (a dobře placené) služebnictvo.

Budoucnost vašich blízkých ovšem nezáleží jen na hmotných statích, ale také na vašem přístupu. Pokud do jiného stavu přivedete línou paničku, nedivte se, že po sňatku vás čekají maximálně nemilé návraty z dobrodružných výprav do domu, kde vládne rozmazlená ▶▶

»Pokud hrajete za zlého ničemu, stane se z vašeho syna rváč a zloděj



PSÍ ŽIVOT

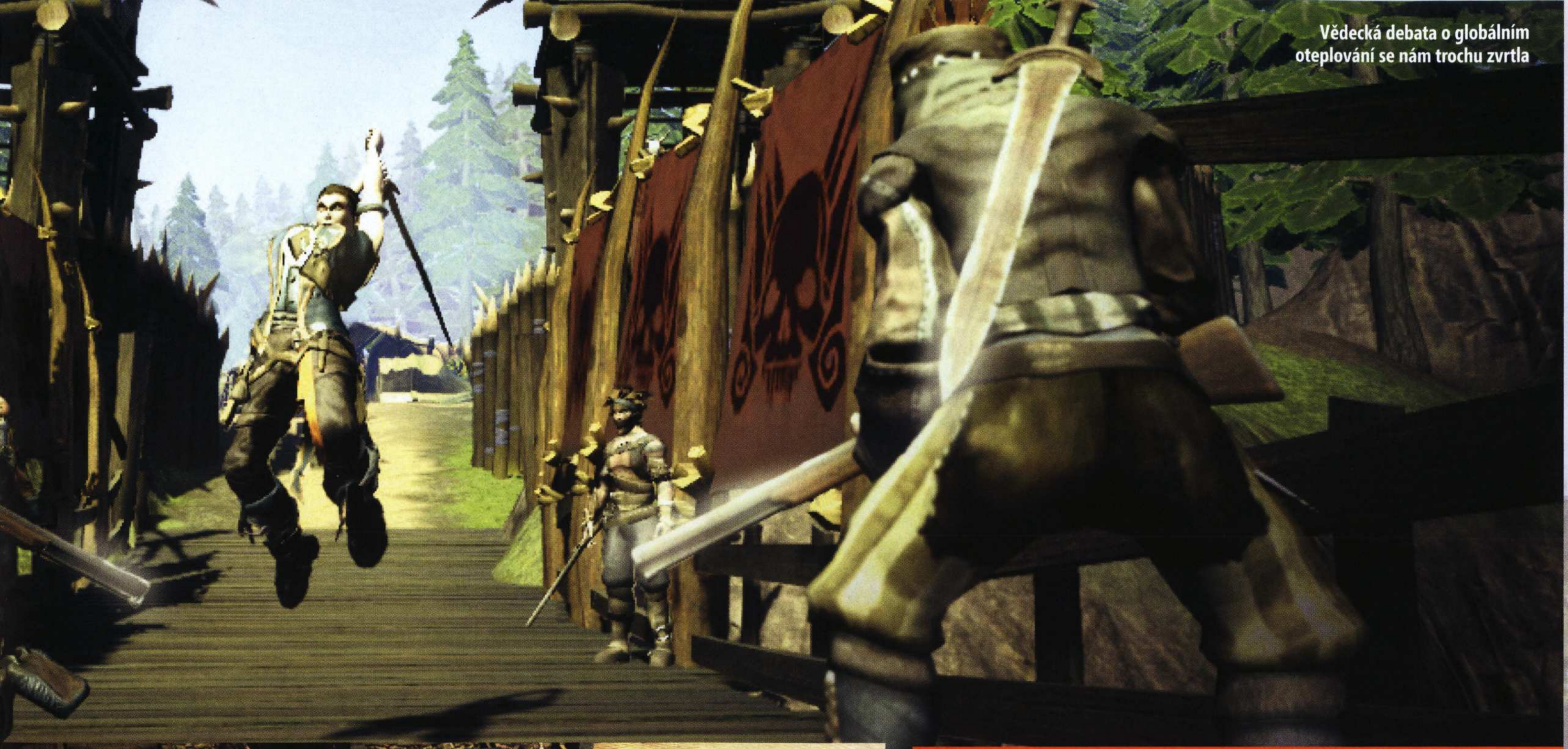
Psí společník je jednou z výrazných novinek oproti předchozímu dílu. Stejně jako další aspekty hry, je i čtyřnohý kamarád do značné míry ovlivňován vaším chováním a přístupem k hernímu světu. Na cestách vás tak může provázet dobrácký ovčák, nebo zlý a agresivní dobrman. Psisko není jen estetickým zpestřením či drobnou radůstkou, ale při svém putování nebezpečným světem ho opravdu oceníte. Kromě toho, že zavrčí na pobudy a potenciální nepřítele potěší hlavně tím, že vás leckdy svým ňafáním navede na zajímavá místa nebo odhalí důležité předměty. V podstatě svým způsobem supluje ukazatel k důležitým lokacím, a nahrazuje tak minimapu a podobné pomůcky. Někdy vás ale také svou zvědavostí dostane do potíží... Peter Molyneux ke starostem o zvířecího společníka dodává, že jde o prvky známé z roztomilé hry Nintendogs (pro handheld Nintendo DS) – psíka můžete různě opečovávat, vyléčit mu poraněnou tlapu po tuhém boji, nebo ho obšťastnit různými míčky a dalšími psími hračkami. Samozřejmě byste jej ale neměli moc rozmazlovat; tak, jako mohou ztloustnout vaše zmlsané děti, může na váze nabýt i zprvu štíhlý bojový pes. A uznejte sami, že s tlustým čtyřnohým budižkničemou si moc legrace neužijete, o jeho zbytečnosti ve vypjatých situacích ani nemluvě.

semetrika a na kavalci chrápe ještě rozmazlenější tlusté dítko. Pokud si naopak vyhlídnete milou a přičinlivou manželku (či manžela), pohoda rodinného krbu bude sladkou odměnou po bitvě s nebezpečnými trolly a jinou havětí. Vaše děti ovšem budou také napodobovat vaše chování – pokud hrajete za zlého ničemu, stane se z vašeho syna rváč a zloděj. Když se vžijete do role kladného hrdiny bez bázně a hany, neudělá vám ostudu ani dobře vychovaná dcerka. Tady prostě opravdu platí heslo „jaký si to uděláš, takový to máš..." Manželkou (manželem) a dětmi ovšem vaše vztahy nekončí. Po svatbě se totiž stanete členem komunity. Takže je dost pravděpodobné, že někde ve městě také žije váš tchán a tchýně, kteří třeba mají bratra a další příbuzné.

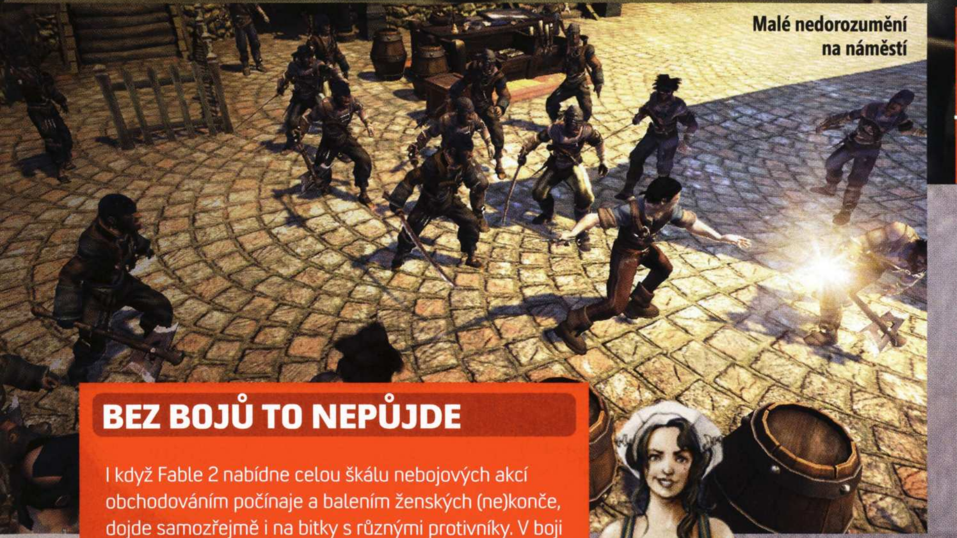
FUNGUJÍCÍ SVĚT

Vaše skutky samozřejmě neovlivní jen vaši rodinu nebo psa (více o čtyřnohém kamarádovi ve speciálním boxíku). Konání dobra či zla se promítá do celého herního světa. Vezměte si třeba vesnici ohrožovanou bandity. Můžete kývnout starostovi na jeho prosby a se zlořády udělat krátký proces. A hle, když se po letech na stejné místo vrátíte, na místo pár baráčků vás překvapí malé prosperující městečko, jehož obyvatelé profitují z obchodu s kupci, kteří se již nebojí jezdit po lesních cestách, dříve nebezpečných. Když se ale na vesničany vykašlete (nebo dokonce spojíte své síly s lupiči), zbude z vesnice jen pár vypálených rozvalin. Peter Molyneux se nejspíš snaží odčinit nesplněné sliby, které natěšeným hráčům dával před vydáním prvního dílu. „Zasaď semínko a za pár let se přijď podívat na vzrostlý strom," říkal tehdy. Teď by se již nemělo jednat o utopii.

Svět by zkrátka měl samostatně žít, růst a fungovat na základě propracovaného ekonomického modelu. Pokud se v něm chcete uplatnit, musíte tvrdě makat. A rozhodně nepůjde jen o plnění úkolů (kterých by mělo být kolem 150, což vzhledem k obrovské rozloze herního světa není zase vyloženě omračující číslo). Jste prostě vrženi do virtuální reality a poraďte si. Můžete se



Vědecká debata o globálním oteplování se nám trochu zvrtla



Malé nedorozumění na náměstí

»Celková rozloha herního světa je zhruba desetinásobná oproti prvnímu dílu

BEZ BOJŮ TO NEPŮJDE

I když Fable 2 nabídne celou škálu nebojových akcí obchodováním počínaje a balením ženských (ne)konče, dojde samozřejmě i na bitky s různými protivníky. V boji využijete zejména tlačítko „X" a bude záležet spíše na dobrém načasování, nežli na zuřivé kombinaci šesti tlačítek při snaze vyvolat super drtivé kombo. Na protivníky přitom můžete vyrukovat s celou škálou zbraní, od dýky až po bambitky. A nebudete samozřejmě jen útočit, ale využijete i různé kryty před nepřátelskými výpady.

zkusit živit třeba jako barman. Prodáváním drinků se ale samozřejmě milionářem nestanete. Tak co třeba ve volných chvílích trénovat šerm a časem se nechat najmout jako bodyguard? To už je lepší. Anebo sklouznete na šikmou plochu a vydáte se zdánlivě profitabilní cestou nájemného vraha. Jenže co je na oko snadné, může ve skutečnosti vést do pekla – vaše skutky prostě nezůstávají bez odezvy a kromě toho, že po vás půjdou stráže, vám také dýku do zad může vrazit parťák z cechu vrahů. Mezi zabijáky zkrátka není tak bezpečno jako třeba mezi ševci.

Bez peněz se neobejdete, a pokud se vám bude dařit, můžete si postupem času koupit nejen domy, ale také třeba hospody a různé dílny. Fable 2 v tomhle ohledu zavání ekonomickou strategií. Byť velmi zjednodušenou. Kromě obchodování, práce či zabíjení můžete zkusit také hazard. A nejen přímo až ve hře, ale už teď; díky službě Xbox Live Arcade je možné zariskovat v hříčce Keystone, která je jakousi směsicí rulety a kostek. Nejúspěšnější hráči si mohou převést do chystaného Fable 2 slušný majetek a nezačnou své putování po Albionu s holým zadkem. Ve hře samotné by pak mělo být hned několik podobných hříček.

HRDINA NEBO NIČEMA

Peter se nedávno nechal slyšet, že jen asi 10 % hráčů prvního dílu se rozhodlo pro kariéru zlého ničemy. A odhaduje, že v případě Fable 2 to bude ještě méně, jelikož na zlé skutky zkrátka většina lidí nebude mít žaludek. „Na druhou stranu nebude zrovna snadné být dobrý a obětavý," dodává.

Dobro je vždy o oběti, na druhou stranu „temná cesta" vás zase často postaví před morální dilema.

Virtuální svět Albionu připomíná historické období renesance, ovšem s nemalou dávkou magie a dalších fantasy ingrediencí. Je rozdělen do dvaceti velkých regionů, v každém najdeme spoustu přírodních exteriérů, ale i hradů, vesniček či měst. A také kolem tří desítek různých jeskyní a dalších „dungeonů"; údajně vesměs dost rozsáhlých. Celková rozloha herního světa je zhruba desetinásobná oproti prvnímu dílu – a pokud jste „jedničku" hráli, asi zalapáte po dechu, jelikož ani v té nebyl virtuální Albion zrovna maličký. Když budete pobíhat po dané lokalitě, bude čas plynout pomalu, při přechodu z jedné části země do jiné uteče větší porce času. Ve Fable 2 totiž samozřejmě budete stárnout, stejně jako v prvním díle.

PÁR ČÍSEL NA ZÁVĚR

Jednou z novinek je také herní okno téměř prosté jakýchkoliv ukazatelů a ikon. Jakousi pomůckou bude již zmíněný psík, který nahradí ukazatel k aktivnímu questu. Každopádně se nepočítá ani s klasickou minimapou. Pokud vás absence některých zaběhnutých pomůcek trochu naštvala, snad se uklidníte při malé rekapitulaci obsahu, který nový Albion nabídne. Svého avatara budete moci vyzbrojit asi stovkou různých zbraní, přičemž většinu z nich si vylepšíte nebo upravíte podle svých představ. Pak tu máme asi 70 druhů oblečení a brnění (opět různě upravitelných), parádníky potěší dvě desítky různých účesů a tetování.

Opět totiž bude – zvláště při interakci s jinými postavami – záležet na vašem vzhledu, stejně jako v předchozím díle. Rozhovory by přitom měly být hodně bohaté, a kromě atributů a reputace postavy jejich průběh samozřejmě ovlivní i výběr přístupu k partnerovi v dialogu. Autoři mluví o více než 160 tisících řádků dialogových textů. To si tedy slušně popovídáme. A abychom na žádné číslo nezapomněli, zmíníme ještě osmdesát kouzel. A i když jde jen o osm základních zaklínadel a zbytek tvoří jejich vylepšené varianty, měli by si všichni fandové magických sil přijít na své.

Odvážnými sliby Peter opět nešetřil. V prvním díle zdaleka vše slíbené nedodržel, ale přesto se titul Fable do historie zapsal jako povedené a v mnoha ohledech originální RPG. Jsme ale optimisté a věříme, že tentokrát vše slíbené dodrží. A na jeho dílko se skutečně těšíme.

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

VYDAVATEL: 2K GAMES | **VÝROBCE:** FIRAXIS GAMES | **DOKONČENO** 85 %

POČET HRÁČŮ: 1–4 | **XBOX LIVE:** ANO

DATUM VYDÁNÍ: 3. ČERVNA

Sid Meier's Civilization Revolution

„Přišel jsem, viděl jsem, zvítězil jsem,"
Gaius Iulius Caesar, 47 př. n. l.

AUTOR: Jiří Bigas ml.

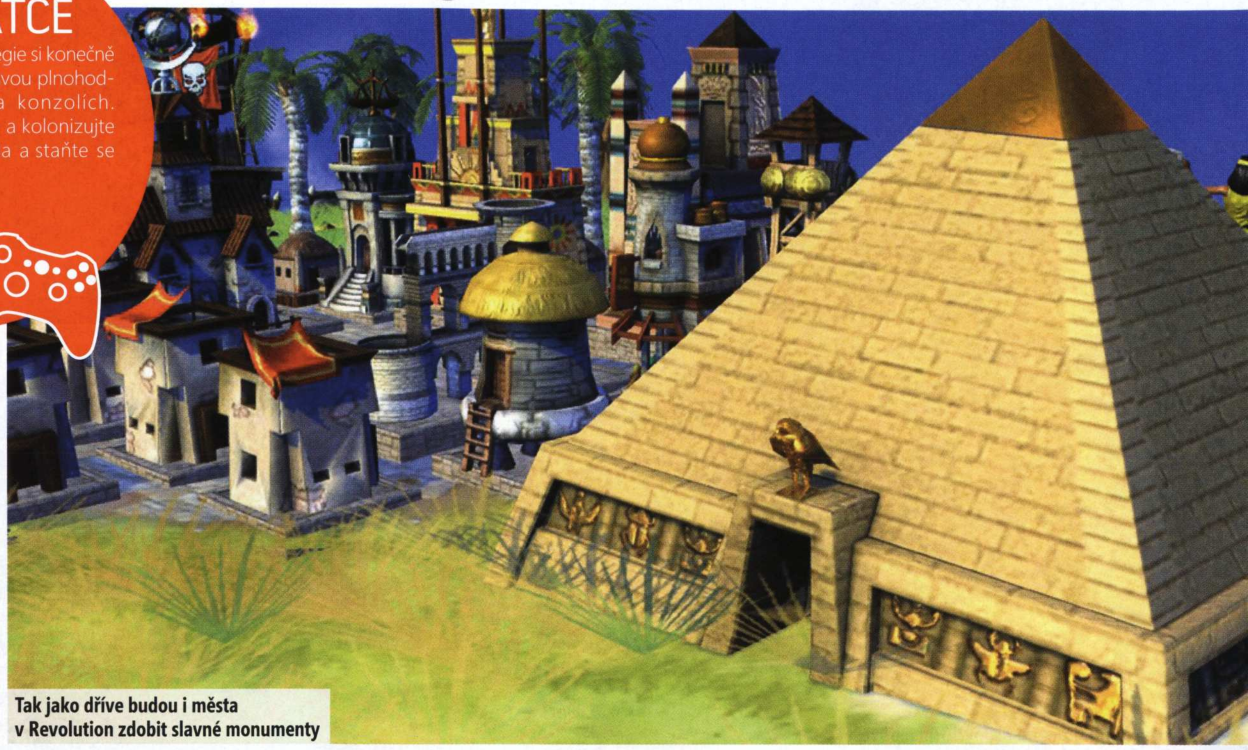
PŘEDSTAVTE SI, že ve svých rukou třímáte otěže dějin a jen na vašem umu a talentu závisí osud celého národa. Příjemně sebevědomá idea, není-liž pravda? Pokud podobně ambiciózní sny patří mezi vaše každodenní kratochvíle, máte důvod k radosti. Na Xbox 360 zavítá hra, jež vám dopřeje splnění každé – byť sebesmělejší – diktátorské choutky, která ve vás až doposud dřímala. Tou hrou je tahová strategie nové generace Civilization Revolution geniálního herního designéra a vizionáře Sida Meiera.

Sid Meier's Civilization Revolution, jak zní celý název titulu, se chystá vstoupit na trh v tu dost možná nejlepší možnou chvíli. Nikdo z fanoušků platformy X360 už dnes totiž nemůže pochybovat o tom, že v porovnání s takticky hubenými minulými lety bude rok 2008 zaslíben dosud přehlíženým strategiím. Zatímco výčet chystané nadílky real-time opusů musí být doslova rajskou hudbou pro každého konzolového dobyvatele, na poli tahových strategií jako by nic nenasvědčovalo renesanci. Tuto disproporci by nová Civilizace ráda narušila, a jak asi mnozí doufají, současně odstartovala novou epochu turn-based strategií, které mají přinejmenším stejně dobrou šanci zabydlet se na next-gen konzolích jako jejich modernější odnože (ne-li lepší).

Ačkoli bylo v posledních letech jméno Sida Meiera spojeno s nejedním PC projektem, on sám se zpravidla u řady titulů pouze ochomýtl. O to větší radost měli všichni dlouholetí příznivci série Civilization, když spolu s oficiálním oznámením vývoje titulu vyšlo najevo, že konzolové pokračování s podtitulem Revolution bude mít na svědomí od A až do Z samotný Meier. Mozek týmu Firaxis Games na adresu hry sebevědomě prohlašuje: „Tohle je titul, který jsem vždycky chtěl udělat." Není proto divu, že očekávání nejen veteránů, ale i potencionálních nováčků jsou opravdu vysoká.

VE ZKRATCE

Legendární tahová strategie si konečně v plné parádě odbude svou plnohodnotnou premiéru na konzolích. Dobývejte, obchodujte a kolonizujte v zájmu vašeho národa a staňte se nejmocnějším z vůdců.



Tak jako dříve budou i města v Revolution zdobit slavné monumenty

Na svět Civilizace by měl být příjemný pohled nejen z výšky, ale i z bezprostřední blízkosti

Vedle šestnácti hlavních hratelných národů narazíte třeba i na barbary

PANENSKÉ KONZOLOVÉ POLE

Civilization Revolution bude prvním plnohodnotným vstupem „civilizační série" do konzolových vod. Někteří z vás by sice mohli namítnout, že Civilizace se objevila na konzolích i v minulosti, ale ve všech třech mně známých případech se jednalo „jen" o konverze starších PC titulů. A to zpravidla kvalitativně sporné.

Civilization Revolution ovšem podle slov autorů nemá být ani v nejmenším kompromisem. Jedná se o projekt ušitý na míru konzolím, který zaujme fanoušky starých dílů, ale i mladší hráče, jež dosud se ságou Civilization nezměřili své síly, nebo pro ně dosud byla celková koncepce hry příliš komplikovaná či starosvětská.

Zabydlení letité ságy na zcela nové a značně specifické platformě samozřejmě není věcí nijak banální. I z toho důvodu se nakonec z titulu budou moci vedle fanoušků Xboxu těšit jen majitelé PS3 a přenosného Nintenda DS. Verze pro Playstation Portable a Wii byla nakonec z nedostatku pracovních sil odpískána. O to vypiplanější a kvalitnější ale snad nakonec celá hra bude. Pojďme se však

VE ČTYŘECH SE TO LÉPE TÁHNE

Multiplayer – toť téměř nezbytnost většiny současných her. A na Xboxu to platí dvojnásob. Ve Firaxis Games jsou si závazku, který s sebou nese skvostná služba Live, dobře vědomi, a proto podle všech indicií věnují online hře mimořádnou pozornost. Civilizaci tak nebude chybět podpora hodnocených zápasů, žebříčků nebo vyhledávání hry s ohledem na zkušenosti vaše a vašeho soupeře. Samozřejmostí bude i audio a video chat. A těšit se hráči údajně mohou i na bohatý stahovatelný obsah.

Až čtyři diktátoři se budou moci utkat v klasickém multiplayeru „každý sám za sebe", prostor ale dostane i oblíbená hra jeden na jednoho a týmové zápolení. Každý z účastníků přitom bude táhnout svými jednotkami v současnou chvíli, což hru znatelně urychlí. Když první z účastníků hry svůj tah dokončí, zbylí jej budou muset v určitém časovém limitu následovat. Ten se přitom bude odvíjet od pokročilosti hry, objeveného území a počtu jednotek na mapě. Pokud hru někdo opustí předčasně, převezme jeho roli počítač.

Samostatnou specialitou Civilizace by měla být takzvaná „Hra týdne". Jedná se o variabilní mód, jenž si hráči stáhnou ze sítě. V něm se pak budou utkávat a soutěžit o nejlepší skóre na základě specifického nastavení, které se bude pravidelně obměňovat.

Kdo by nechtěl změnit dějiny?! Třeba přivést starověkou civilizaci v plné síle na práh 21. století

S KÝM MÁM TU ČEST?

Národy v Civilization Revolution a jejich vůdcové

Číňané – Mao Ce-tung
Japonci – Iejasu Tokugawa
Aztékové – Montezuma
Američané – Abraham Lincoln
Indové - Mahátma Gándhí
Mongolové – Čingischán
Římané – Julius Caesar
Egypťané – Kleopatra
Francouzi – Napoleon Bonaparte
Arabové – Saladin
Řekové – Alexandr Veliký
Španělé – Isabela Kastilská
Němci – Otto von Bismarck
Zuluové – Čaka
Rusové – Kateřina Veliká
Angličané – Alžběta I.

konkrétněji podívat, jaké novinky a změny s sebou konzolová Civilizace přinese a co naopak zůstane hezky při starém. Řada osvědčených prvků se totiž samozřejmě objeví i Revolution, část dalších ovšem musela ustoupit inovované a do jisté míry odlišné koncepci.

Stejně jako v minulosti se i prostřednictvím konzolové Civilizace chopíte jednoho z národů, který provedete od úsvitu lidského věku až po mírně futuristické dobývání vesmíru a vyslání první kolonizační lodi pro osídlení nového světa. Vašimi zbraněmi ovšem už tradičně nebudou jen krvežíznivé armády, ale i diplomacie, výzkum, kultura či obchod. S pomocí těchto dovedností a disciplín budete usilovat o opanování celé planety, případně vymýcení konkurenčních národů, které vám při konání vašeho bohulibého záměru stojí v cestě. Jakkoli jednoduše to ovšem může znít, Civilizace vždy byla, je a jistě i nadále bude překvapivě také o rychlých rozhodnutích a bystrém úsudku, ačkoli se to může zdát v rozporu s povahou hry na kola. I hraní CivRevo tak nejspíše bude připomínat ponejvíce jízdu na horské dráze. Kdo neudrží krok, je záhy ztracen. Ostatně, zkuste se postavit se slony obrněné brigádě tanků nebo čelit třeba jen s hrstkou měst nepříteli, jenž svým územím obklíčil celou vaši zem.

JEDNODUCHÁ PRAVIDLA, HLUBOKÁ TAKTIKA

Civilization Revolution ovšem bude spojena i s mnoha novinkami. Autoři se ale hrdě brání názoru, že jde o ústupky. Ano, hra bude přístupnější a v řadě ohledů i akčnější a jednodušší. Nikoli však banální. Ani veteráni se tak prý nemusejí pokračování obávat. To, že se Civilizace snadněji dostane pod kůži novým hráčům díky lepší přístupnosti a vypuštění logisticky příliš komplikovaných prvků (viz například dříve zbytečně přebujelá správa měst), ještě nutně neimplikuje snížení laťky obtížnosti. V každém případě ale bude Revolution o poznání přímočařejší. I díky menším mapám a celkově vyššímu tempu hry by cesta na konec kampaně neměla trvat déle než tři čtyři hodiny, což je jen zlomek času dřívějších dobrodružství. O handicap ale podle vývojářů z týmu Firaxis nepůjde. Hraní bude údajně mnohem intenzivnější a přitom se díky ohromnému potenciálu znovuhratelnosti nejedná ani o pihu na kráse trvanlivosti titulu.

O nadšené opakované hraní Civilizace by se mělo postarat především 16 autentických národů v čele se svými specifickými slavnými vůdci. Kampaň za každou ze stran přitom bude odlišnější a pestřejší než kdy dříve. Například díky celému spektru specifických bonusů a předností jednotlivých národů i jejich reprezentantů. A podobně různorodí budou i poradci, kteří vám budou po celou dobu hraní k ruce. Nemělo by se tak stát, že by vás Civilizace omrzela předčasně. Volba národa přitom neovlivní specifika dané frakce pouze paušálně.

Jednotlivé strany se dočkají realistických zvýhodnění i na základě časového období, v němž se budete právě nacházet. Římané budou mít navrch především ve starověku, Rusko zase prudce zesílí, jakmile se dotknete století páry. Přirozeně každý národ bude mít i „vrozené" předpoklady pro určitý typ vítězství ve hře. Pro Civilizaci je totiž typické, že k triumfu vede hned několik cest. V Revolution se můžete pokusit i o vítězství za pomoci hospodářské, kulturní či vojenské dominance, případně díky vyslání kolonizační lodi ke hvězdám.

VZNEŠENÉ UMĚNÍ VÁLKY

Pokud jde o samotné bitvy, i ty se dočkají několika vylepšení. Komplexně se snažit popsat celý systém na tomto místě je zbytečné. Vězte však, že boje v Revolution staví na systému sbírání zkušeností a povyšování jednotek. Ty tak budou získávat různé bonusy a zvláštní schopnosti nejen slučováním do skupin, ale i na základě vlastních úspěchů. Každou novou specializaci či vlastnost přitom ocení i vaše oko, protože bude na jednotce od pohledu znát. Jak tvůrci věří, důraz na zpestření boje a jeho okořenění o nové prvky přinese do hry zajímavý prvek „nestability" a improvizace. Přispět k tomu má i odlišný systém kol, kdy všichni hráči táhnou fakticky v jednu chvíli a vzájemně na sebe nečekají. Nebo alespoň ne déle, než je nezbytně nutné.

K upoutání pozornosti hráče by měl sloužit i nový líbivý vizuální kabátek titulu. Atraktivní stylizovaná grafika plná ironie a nadsázky se zdá být tím pravým receptem, jak k Civilizaci nalákat zcela novou skupiny fanoušků. Barvitá vizualizace ovšem nebude samoúčelná. Kupříkladu z veselých gest svých poradců, spojenců i nepřátel snadno vydedukujete, co si ve skutečnosti myslí a jak si třeba před nimi stojí vaše potencionální nabídka. Podobně atraktivní i užitečné by mělo být nově zachované planetární zakulacení zemského povrchu – byť se opět bude jednat především o zjednodušený „pohled na věc". V každém případě se ale zdá, že s podobnu porcí novinek, nadšení a řady originálních nápadů by se z Civilization Revolution mohl vyklubat opravdu zajímavý a netradiční titul, který dosud na Xboxu 360 chyběl.

VÍTEJTE!

ROZCESTNÍK RECENZE

Grand Theft Auto IV, která jiná hra by mohla hýbat redakcí? Úžasné Liberty vás dokáže vtáhnout do svého kriminalitou a černým humorem prosáklého světa, až skoro zapomenete, že existuje i nějaká skutečná realita. Čekání se vyplatilo, o čemž jste se už určitě v naší rozsáhlé recenzi přesvědčili. A přestože se jednoznačně jedná o největší pecku tohoto měsíce, rozhodně nedoporučujeme přehlížet ani další hry. Třeba takový Rock Band nás lákal až tak dlouho, že jsme podlehli a pořídili si americkou verzi hry. Chování rockových hvězd a rozmlacování (plastových) kytar jsme důkladně prokládali sportem – mód Captain Your Country se stal několikadenní stálicí, kdy jsme s dvojicí Standa Vlček (já) a Honza Polák (Honza) suverénně mířili za ziskem evropského titulu. Snad to stejně tak dopadne i v červnu. Nebo snad máte chuť na zcela jiný žánr? Není problém. Na recenzentském menu najdete i real time strategii Universe at War, závodní MX vs. ATV Untamed či kouli-vě-podivný Beautiful Katamari. A jako tradičně nesmíme podceňovat ani sílu arkádovek, podařená plošinovka N+ by vám rozhodně neměla uniknout. Jednoduše, herní jaro ve znamení Xboxu 360 stále pokračuje.

Karel Kališ

XBOX 360 RECENZE

Tento měsíc recenzujeme

XBOX 360 JAK HODNOTÍME?

8–10	**JASNÁ VOLBA** Hra, která vám nesmí ujít
6–7	**KVALITNÍ ZÁBAVA** Na špičku stále něco chybí
4–5	**ČISTÝ PRŮMĚR** Počkejte na zlevněnou edici
2–3	**VÁŽNÉ NEDOSTATKY** Nemá smysl se jim věnovat
0–1	**TOTÁLNÍ ODPAD** Radši si uštrikujte svetr

06 Grand Theft Auto IV

Vezměte si dovolenou, vyvěste telefony, zabedněte dveře a okna, Grand Theft Auto IV konečně dorazilo. V Liberty City vás čekají krušné (ale zábavné) týdny.

68 Universe at War: Earth Assault

Obří kráčející roboti bojují s přetechnizovanou rasou a do toho se ještě probouzí mystický národ. Zemi čekají v nové real time strategii opravdu krušné časy.

72 Rock Band

Vždy jste se chtěli stát členy rockové kapely, ale nenarostly vám dostatečně dlouhé vlasy? Nevadí, díky Rock Bandu se můžete stát hvězdnou i v pohodlí obývacího pokoje.

76 UEFA Euro 2008

Fotbalové mistrovství Evropy sice začne až za pár měsíců, ale už dnes můžete prohnat český nároďák po zelených rakouských trávnících. A navíc máte jistotu Rosického v sestavě.

78 MX vs. ATV Untamed

Motorky, čtyřkolky i přerostlé monster trucky na klikatých, roz-bahněných tratích. Lákavá představa? Tak to si nenechte ujít nový díl závodní řady MX vs. ATV.

80 Dark Sector

Mise v zapadlé postsovětské zemi se zvrhla a hrdina zůstává se smrtonosnou zmutovanou rukou proti zástupům nepřátel. Zajímavá premisa ještě zajimavějšího akčního koktejlu.

82 Beautiful Katamari

Japonská šílená mysl opět vyvrhla do světa další podivnou, ale zábavnou a nesmírně stylovou hříčku. Pomůžete Princi Celého Kosmu zvrátit rovnováhu univerza?

84 Football Manager 2008

Ideální příležitost pro všechny fotbalové teoretiky, jak prokázat svoje manažerské a trenérské schopnosti. Dokážete třetiligový tým dovézt až do samotné Ligy mistrů?

Arkádovky

N+ 85
Tiqal 85
Bliss Island 86

Stahovatelný obsah:

Mass Effect: Bring Down the Sky 86
Co se děje v trávě 87

XBOX 360 CO ZNAMENAJÍ IKONY?

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ – **EXKLUZIVNÍ RECENZE** Pečlivé zhodnocení hry, které přinášíme dříve než ostatní.

JASNÁ VOLBA – **JASNÁ VOLBA** Neexistuje žádný rozumný důvod, proč si nechat ujít tuto hru.

POUZE NA XBOX 360 – **POUZE NA XBOX 360** Zcela nebo časově exkluzivní titul určený pro konzoli Xbox 360.

XBOX ARCADE POUZE NA XBOX LIVE ARCADE – **POUZE NA XBLA** Hra je určena pouze pro službu Xbox Live Arcade.

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN NAJDETE NA DVD – **NAJDETE NA DVD** Na našem disku se ukrývá hratelná ukázka či video z této hry.

Universe at War: Earth Assault

Roboti, zvracející trojnožky a mystičtí válečníci. To není upoutávka na nový popkulturní seriál, ale premisa úspěchu katastrofické strategie

AUTOR: Michael Stern

ORIGINALITA BÝVÁ původcem atraktivity a při návrhu hry jí lze dosáhnout mnoha způsoby. Při tom odvážnějším se tvůrci snaží vytvořit vlastní styl. Do hlavní role například obsadí třikrát zborcený anuloid, nechají jej poskakovat čtyřdimenzionálním prostředím s paralaxními průliny do myšlenkových realit ústředního padoucha a na tom staví – je to praštěné, bude to populární. Jindy se do návrhářských kleští vezme standardní žánr a taková fádní střílečka se svalovcem za hlavní kulometu se ohne ve svěží řežbu, kde hráč ovládá dvojici čelistí nenažraného mimozemšťana. Co na tom, že jde koncepčně pořád o to samé?

POKROK Z DOBY KAMENNÉ

Autoři Universe at War spotřebovali všechnu svou energii na realizaci druhého postupu. Členové týmu Petroglyph za léta praxe dokázali vybudovat Stonehenge strategického žánru, když spolupracovali na hrách jako Command & Conquer nebo Dune. Dnes zalovili v paměti a stvořili strategii ve starém stylu. Moderní kombinace režimů v reálném čase a na tahy, taktické pauzování nebo otevřenost dalekosáhlým strategickým postupům? Kdeže, motto velí štrádovat co nejkratší cestou k nepříteli a raději nemyslet ani na odpolední oběd, natož na střelbu do zad, kterou hráčovy svěřence častuje nepřítel. Universe at War nepotřebuje pokročilou mechaniku boje, má totiž čtyřnohé kráčející kolosy a lidstvo na pokraji vyhubení.

Navzdory úvodní kritice vypadá hra při několika prvních schůzkách s gamepadem neuvěřitelně atraktivně díky

První třínohý válečný stroj se objevil již roku 1898 v knize Válka světů H. G. Wellse. Od té doby se však neodpoutal od fikce.

Vypadá nemotorně, ale je v přesile

UNIVERSE AT WAR

DETAILY

VÝVOJÁŘ: PETROGLYPH
VYDAVATEL: SEGA
POČET HRÁČŮ: 8
XBOX LIVE: ANO
V PRODEJI: OD 7. BŘEZNA
CENA: 1 599 KČ

STAR WARS: EMPIRE AT WAR – JAK TO MĚLO VYPADAT

Nejenže hráčům na PC se Universe at War lépe ovládá, ale před dvěma lety se mohli o stupeň lépe bavit u duchovního předchůdce hry z licencovaného světa Hvězdných válek. Ne že by titul potřeboval ochranný pařát fenoménu... Na rozdíl od dnešního přírůstku představil dynamickou kampaň na mapě galaxie, kde hráč manipuloval letkami stíhačů a křižníků mezi planetami, vytvářel orbitální blokády a do víru vlastních bojů sestupoval až odměnou za předešlé snažení. Universe at War extrahuje pouze bojovou složku a k úspěchu jeho prarodiče to nestačí.

»Earth Assault se vyjma schopností jednotek otírá o strategické možnosti jen povrchově

prezentaci válečného konfliktu. Pryč jsou odlehlé boje v koutech galaxií, zde přilétají krve (a jakékoliv jiné organické látky) lační vetřelci na Zemi, kde je jejich ničivá síla konfrontována s lidskou bezbranností tak, že lidé se v roli hratelné frakce vůbec nevyskytují. Jsou pouhým křovím na pozadí planetárního konfliktu, přes které se přehání kombajn ďábelské rasy Hierarchy garážující ve svých stájích mohutné válečné stroje inspirované Válkou světů H.G. Wellse. Proti jejich mateřským lodím na orbitě se prostorovými branami teleportují robotičtí ochránci Novus, ovšem na prvním místě je pro ně především záchrana jejich plechových zadků než pomoc patetickým organikům, kteří mají problém dohodnout se na vlastních daňových reformách. To je bod, ve kterém nastává chvíle probudit staré Masari, polidštěné humanoidy, jež si za místo svého odpočinku před eóny let vybrali Zemi a nyní se v roli rasy kombinující staroegyptské a aztécké prvky pokusí o její spasení.

Z KOSMU DO PYRAMID

„Smažte rozdíly!" zní současné multikulturní myšlenky. Studiu Petroglyph se ale podařilo v jeho minulé strategii Star Wars: Empire at War zabodovat právě příkrou odlišností válčících stran. Earth Assault se snaží od počátku stavět na tom samém principu. Jako první v příběhové kampani nastupuje robotické hnutí Novus, které dává poprvé najevo, že to tvůrci s neotřelostí ras mysleli vážně. Prioritou plecháčů je mobilita, a tak po mapách roztahují energetickou síť speciálních bójí, mezi kterými mohou bleskově přemísťovat menší jednotky. Praktický přínos je neocenitelný, pokud hráč vede kontinuální boj na vzdálené frontě – dematerializované posily jsou schopny dorazit během vteřin. Jen pozor, aby protivník zákeřným výpadem síť nepřerušil a armáda nezůstala fatálně odříznuta. Technologickou nadřazenost podtrhují mechové s generátory štítů chránícími okolní jednotky nebo hackeři schopní ovládnout nepřátelské stavby.

Walkeři mohou být na mapě pouze tři. A stačí to!

TUNING WALKERA V AKCI

Na horní tělo walkera se zpravidla montují podpůrná zařízení, ale pokud se hráč prokope do spodních pater technologického stromu, třeba objeví i toto zelené paprskové dělo vhodné pro lasershow a rozsáhlejší demoliční práce

Už babička říkala, že hlava je nejchoulostivější. Téhle sice průvan nevadí, ale když o ni obrovský mech přijde, otevře se jeho jádro, kterému rakety a energetické projektily nepřátel na kondici nepřidají

Patetické rakety nemohou ohrozit mohutné pancéřování trupu – je to jako lechtat ocelový ingot pírkem namočeným v hydratačním krému

Šrámy z bitev jsou v kurzu podobně jako ošoupané džíny. Proč tedy nonšalantně nevytrčit nožku a nenechat si zdarma ustřelit plasmový kanón?

Nohy mají oproti pneumatikám výhodu – nemusí se dofukovat a krásně se pod nimi klátí stromy

»První sonda Novusanů se rozlétá k havarovanému autobusu u silnice a extrahuje z něj cenné nerosty

Až vám tohle zaparkuje na dvorku, bude po srandě

Pokud působí Novus co do počtu a velikosti jednotek jako konvenční rasa s nekonvenčními možnostmi, ďábelská Hierarchy na první pohled ruší všechny zvyklosti. Primární složku jejich infrastruktury tvoří tzv. walkeři, kráčející kolosy, které neslouží pouze coby ultimátní zbraně osazené kupou paprskometů, ale rovněž jako mobilní výrobny menších vojáků a výzkumné stanice. Zoufalou pomalost vyvažují modifikace, jež lze na těle velikánů provést. Mimozemští mechanici standardně montují na nohy zbraňové systémy, přičemž hráč si může vybrat, zda osadí připravené sloty protileteckým dělem nebo houfnicí účinnou proti budovám. Vršek struktury okupují všemožné akcelerátory výroby, střelby nebo silnější plátování – v rámci jednoho boje lze změnou vybavení walkera bleskově přizpůsobovat taktiku.

Masari na sebe naplácali patinu vznešenosti a mystična charakteristickou pro vykradené kobky podsvícené fialovými halogenovými lampami. Jejich bojovníci světla ale představují vystřízlivění ze směsice stylů předchozích ras. Klasické schéma výstavby základny s budovami zakotvenými pevně v zemi pasuje stranu na odpočinkovou frakci, která nijak nepřekvapí, což jde ruku v ruce s nejhlubší duší Universe at War – ohromit na počátku a pak již držet antihmotový pedál na neutrálu.

STYL NADEVŠE

První sonda Novusanů se rozlétá k havarovanému autobusu u silnice, vyextrahuje z něj cenné nerosty a sítí energetických bójí se vrací do základny. Mezi tím na hráče promlouvá éterický hlas Mirabel, jediné organické entity mezi svými druhy, která zakovaná v robotickém brnění vystupuje coby hrdina převyšující řadové jednotky atraktivními útoky a extra výdrží, nicméně nikoliv nezranitelností. Digitální hvězdná opera je svým stylem na vysoké úrovni. Walkeři se po objednání z oběžné dráhy s duněním zaseknou do zemského povrchu, pavouci Hierarchy parazitují na troskách, aby získali suroviny, a rachitičtí Defileři zvracejí na zelené louky radioaktivní odpad, trávící ostatní vojáky. Jakmile se však hráč prokouše výrobním stromem každé z ras, procitne.

Odlišnosti stran nesahají hluboko za hranice vizuálního stylu. Jsou zde rozdílné jednotky, Hierarchy si na ně navíc může montovat podpůrné systémy, ovšem každá z ras začíná s pevnou základnou, dělníky těžícími automaticky suroviny a i ty si jsou napříč druhy ekvivalentní. Že se jedny extrahují ze zničených jednotek, jiné z budov a další produkují magické studnice? Management základny je v rámci současných trendů a zjednodušení ovládání odsunut do pozadí, což není špatně, ovšem Universe at War tím naplňuje další škatulku klasiky – postavit všechny budovy a zaútočit nejpokročilejší technologií. Porci taktiky vedle dovedností jednotek (viz dále) naplňují pasivní bonusy, mezi kterými lze přepínat. Novusané se mohou přizpůsobit nepříteli posílením odolnosti vůči radioaktivitě nebo elektrickým výbojům apod., Masari

Z takového úhlu si hráč příliš nezavelí

Masari spotřebují 90 % energie na okultní efekty

»Základní funkce komandování armád fungují výborně

zase permanentně volí mezi stranou světla a temna. Obě mají na každou jednotku rozdílný vliv (díky tvůrcům za přehledné vysvětlivky na obrazovce!).

PRSTY JAKO V BAVLNCE

Pokud by návrháři z Petroglyph zašli na patentový úřad s plánkem ovládání použitým v Earth Assault, jejich pokladna by se naplnila rychleji než prodeji samotné hry. Ačkoliv má ovládání k dokonalosti kombinace myši a klávesových zkratek ještě parsek daleko, základní funkce komandování armád fungují výborně. Jednotky lze podle druhu vybrat přes pravý nárazník, pravá spoušť naviguje bleskově mapou a uživatelský komfort podporuje automatické sledování kamery cíle, na který zrovna míří kurzor. Jen škoda, že speciálně zbraňové sloty na obřích walkerech jsou tak titěrné, že je lze na pohybujících se strojích jen těžko zaměřit. Specifikem ovládání je přehlednost – žádná menu skrytá pod vrstvami jiných, vše je dostupné takřka instantně včetně speciálních dovedností každé z jednotek.

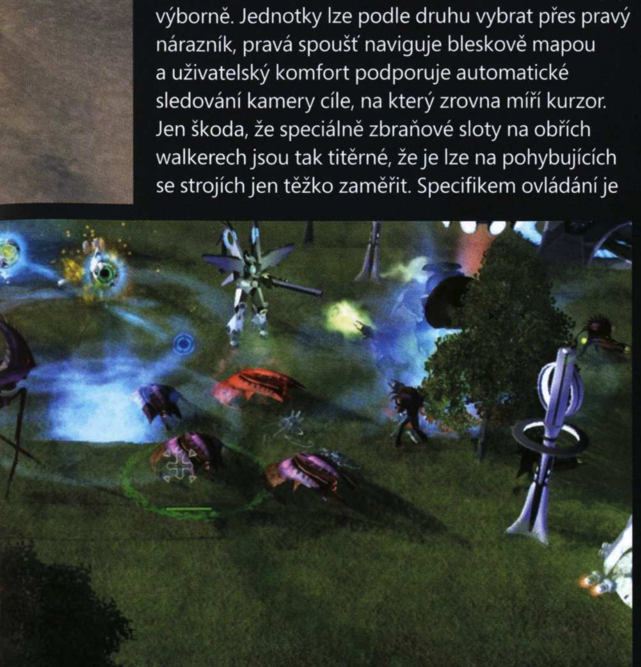
Právě se schopnostmi padá walker na chatrnou severoamerickou stodolu. Boje v Universe at War se dají vyhrát převyšujícím počtem jednotek, ovšem mnohem větší zábavou je vydrtit protivníka v oslabení specialitami hrdinů, podpůrných sond apod. Omezení gamepadu se hlásí všemi tlačítky – jak označit dronu, zmrazit protivníka do stáze, přepnout na správného robota, aktivovat štít, hrdinou odpálit artilerii, v týlu mezitím zadat výrobní linku, a to vše provést pokud možno v řádu vteřin? Malé jednotky lze na obrazovce stěží vizuálně rozeznat, natož zaměřit bez zdlouhavého vyhledávání a zoomování. Označení přes zkratky funguje pouze na celé skupiny a spolu s dutostí vnitřní mechaniky je to faktor, s nímž hra opět klouže z žebříku k herní slávě o jednu příčku.

Z VESMÍŘANA IMBECILEM

„Ó, jaké atraktivní jednotky!" utápí se Petroglyph ve vlastní mantře. Přitom zapomíná na základní příkazy chování typu „braň pozici" nebo „patroluj". Ostatně zapomíná se i na ono chování obecně. Existuje zde sice jakýsi rádius, v jehož hranicích by měla jednotka začít reagovat, nicméně stavy nepřítelem pustošené základny a hráčových svěřenců lelkujících o budovu vedle nejsou výjimkou, stejně jako sběrači surovin neaktivně zaseknutí vedle vydatného ložiska.

Earth Assault se vyjma schopností jednotek otírá o strategické možnosti jen povrchově, hráči je předložena pouze líbivá, uvnitř dutá kostra. Technická stránka se pyšní možností provozovat multiplayer s hráči na PC, nicméně stejně tak si může do propagačních materiálů zapsat zmatené nepřátele vbíhající do animovaných sekvencí mezi misemi nebo tupé transportní lodě s posilami. Ty si to namíří přímo k pozici hráčova hrdiny, ovšem když ten mezitím odběhne, koráb s glancem zaparkuje na jeho minulou pozici, obhlédne situaci a líně vystartuje k lokaci nové. U tažného ptactva by se to dalo tolerovat, ale u technokratických Novusanů?

Universe at War útočí agresivním stylem odlišnosti herních stran na celé spektrum hráčstva, ovšem v hrudi dusajících walkerů a teleportujících se robotů bije unavené srdce nejklasičtější strategie. Kampaň dokáže udržet příběhem stavějícím proti sobě konflikt stroje a člověka, stejně jako ve slabších chvilkách odpudí přísným linkováním skriptů s nedostatkem prostoru pro vlastní taktiku. U multiplayeru lze díky dobrému ovládání, stylově sladěné hudbě a prokousávání se specifiky jednotlivých ras strávit pár hodin zábavy. Potenciál galaktického kolosu však naplněn nebyl.



XBOX 360 VERDIKT

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

- ✓ Styl jednotlivých frakcí
- ✓ Důmyslné a nekomplikované ovládání
- ✓ Speciální schopnosti jednotek
- ✓ Walkeři vypadají k světu
- ✗ Chudý herní systém a umělá inteligence všeho
- ✗ V jádru není tak revoluční, jak působí navenek

HODNOCENÍ

UNIVERSE AT WAR SE SNAŽÍ VYPROSTIT Z MANTINELŮ KLASIKY ŽÁNRŮ STŮJ CO STŮJ. ATRAKTIVNÍ NÁMĚT A TROCHA NÁPADŮ VE ZPRACOVÁNÍ VÁLČÍCÍCH STRAN VŠAK NENÍ VŠECHNO, A TAK JE ZDE NEURÁŽLIVÝ KOUSEK, KTERÝ NAVZDORY POVEDENÉMU OVLÁDÁNÍ NUTÍ HRÁČE PŘEKOUSNOUT NĚKOLIK TECHNICKÝCH CHYB.

6,9

„Jste tady? Tak jste tady? Chci vidět všechny ruce nahoře! A taky bacha na globální oteplování a kácení deštných pralesů!"

JASNÁ VOLBA

RECENZOVÁNO Z US VERZE

DETAILY	
ROCK BAND	
VYDAVATEL: MTV GAMES/ELECTRONIC ARTS	
VÝROBCE: HARMONIX MUSIC SYSTEMS	
XBOX LIVE: ANO	
POČET HRÁČŮ: 1–4	
CENA: S NÁSTROJI 240 EUR (ASI 6 000 KČ)	
V PRODEJI: OD 23. KVĚTNA	

Rock Band

Zahraj to znovu, Same...

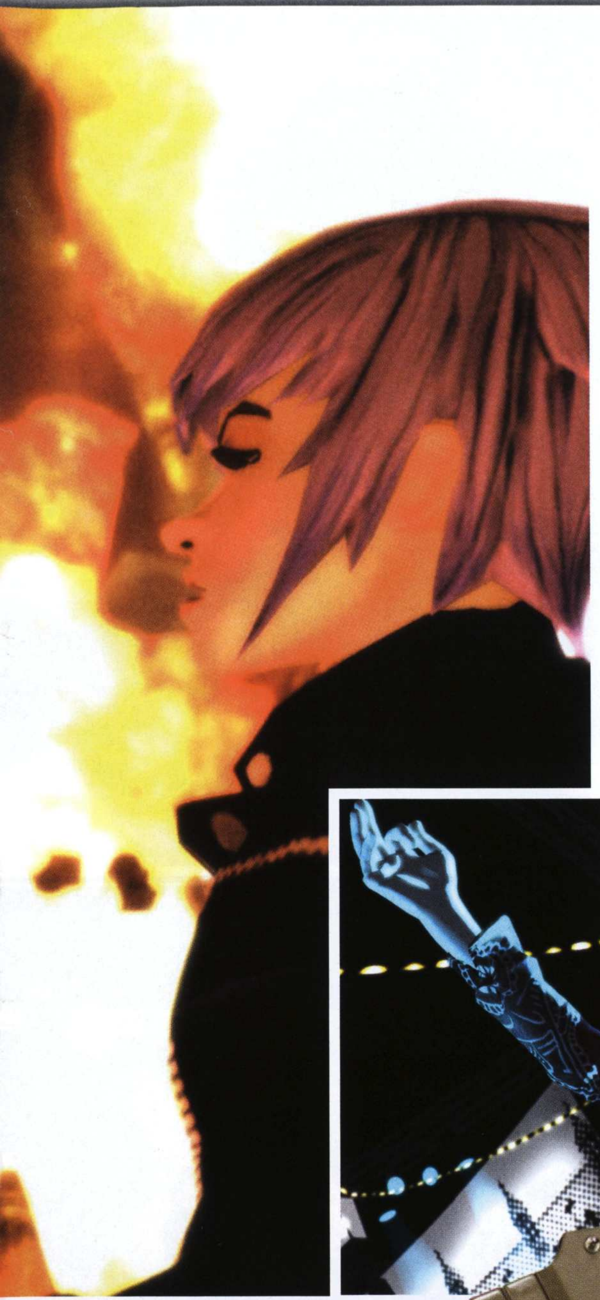
AUTOR: Václav Valeš

KDO Z NÁS by se alespoň na chvíli nechtěl ocitnout v záři reflektorů na prostorném pódiu před nadšeně křepčícím davem? Někdo si s ikonou obdivované rockové hvězdy asociuje elektrickou kytaru zavěšenou na hustě potetovaném trupu popruhem z pravé bizoní kůže, jiný dá přednost mikrofonu. Ti, co vědí (a chtějí se vyvarovat křečových žil a z nich plynoucích zcela nerockerských stahovacích punčoch), mazaně volí pohodlně polstrovaný posed za bicí soupravou. Ať patříte do kterékoliv ze zmiňovaných skupin (plus právem nedoceňované příznivce basových tónů), Rock Band spolehlivě uspokojí vkus každého z vás.

Na počátku byla odvážná myšlenka, kterou před rokem představil veřejnosti šéf vývojářského studia Harmonix Alex Rigopulos. Totiž vzít všechny zkušenosti, které nasbírali při vývoji Guitar Hero titulů, a vytvořit monstrózní rock'n'rollovou simulaci se vším, co k ní patří: zpěvem, kytarou, baskytarou a neodmyslitelným poctivým „spodkem" regulérní bicí soupravy. V rozměrné kartónové krabici přede mnou leží výsledek jejich snahy, o kterém po několika stovkách odehraných hodin nemohu hovořit jinak než v nejzářivějších superlativech.

BLESK, VLOHY A ROCK'N'ROLL

Největší deviza Rock Bandu spočívá v jeho naprosté přímočarosti a podmanivosti – bez ohledu na vaši dosavadní zkušenost s hrou na jakýkoliv nástroj se připravte na to, že budete polapeni do víru divokého rockování. Do našich končin se sice tento hudebně-herní skvost dostane až za několik měsíců, leč je dobré být ve



střehu a s dostatečným předstihem připravit své okolí na skutečnost, že se co nevidět vydáte na virtuální dráhu zapáleného rockového hudebníka.

Nejstěžejnějším herním režimem single playeru je bezesporu kariéra. Na začátku hry se coby nadějný hráč místního formátu vydáte na pódia místních klubů, abyste si přesnými instrumentálními výkony zasloužili jednak hotovost (je to showbyznys!), jednak i cestičku do větších podniků v atraktivnějších lokalitách. Peníze znamenají svobodu ducha i uměleckého vyjádření, takže s rostoucím věhlasem můžete svůj nástrojový park rozšiřovat o nové instrumenty i bohatě zastoupené příslušenství. Za zmínku stojí, že díky mocné síle licence zde narazíte na skutečné produkty renomovaných světových firem: (bas)kytarovými efektovými procesory od společnosti Electro-Harmonix počínaje a bubenickými paličkami značky Vic Firth konče.

Možnosti úprav vašeho hrdiny (hrdinky) jsou sympaticky bohaté: vytvořit lze hezounka s bujnou blonďatou hřívou stejně jako nesmiřitelnou rockerku hustě zdobenou po celém těle šperky ve tvaru kovových pyramidek. Veškeré troufalé výstřelky, k jejichž realizaci byste ve skutečném životě patrně nenašli dostatek odhodlání a statečnosti, zde

Za vztyčenou pravicí nehledejte žádný zavánějící politický kontext. Tady jde výhradně o muziku

PO ČEM SÁHNOUT?

Jak již bylo zmíněno v textu, Rock Band nabízí několik atraktivních ovládacích periferií. Mučivé rozhodování pro jakou verzi hry se rozhodnout vám může usnadnit následující shrnutí. Považujete-li se za renesančního multiinstrumentalistu, můžete samozřejmě sáhnout po exkluzivní speciální edici obsahující zpěvavý mikrofon, elektrickou kytaru i bicí soupravu.

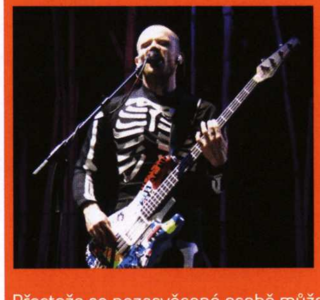
ZPĚVÁK/ZPĚVAČKA

Pro publikum i zástupy bulvárních novinářů představuje charismatická osoba svírající mikrofon nejvděčnější objekt zájmu. Pro úspěšnou kariéru virtuálního frontmana budete potřebovat přesné ovládání intonace a frázování. Odvážnou pódiovou show ve vašem obýváku hra neocení, leč v některých pasážích dojde na rytmické poklepávání mikrofonem do dlaně.

KYTARISTA/KYTARISTKA

Pokud si někdo z rockové kapely nemůže naříkat na nedostatek volné lásky, je to pán (paní) strun. Efektní dravé sólo vykouzlí na tvářích skotačícího publika uznale obdivné pohledy, tklivý doprovod osvědčených lyrických cajdáčků (dvě bosé nohy plují travou...) zase vžene před sklivce všech citlivých lidiček slzy dojetí.

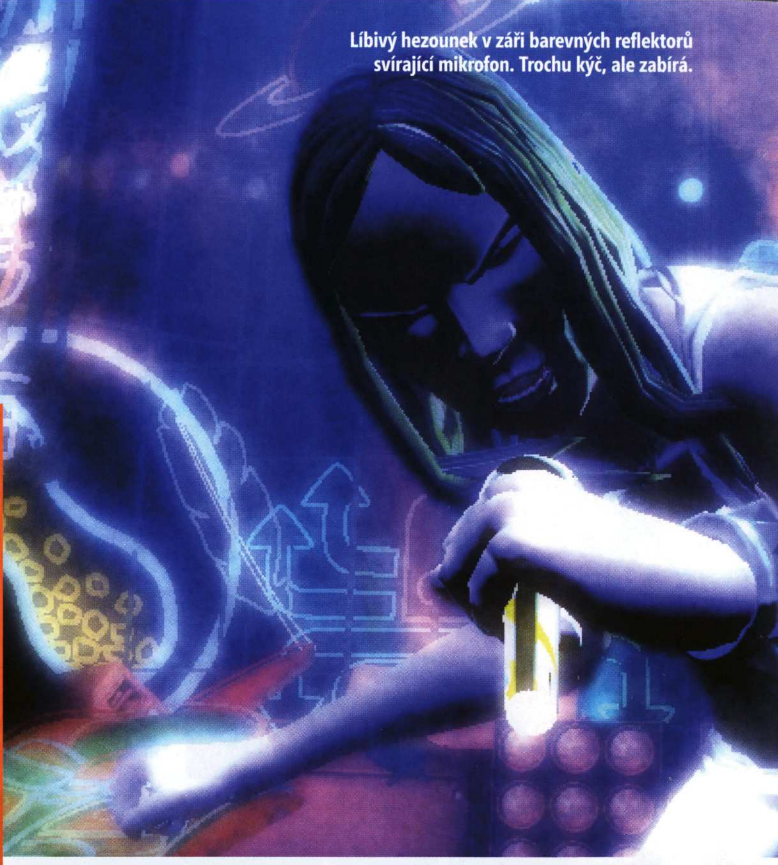
BASKYTARISTA/BASKYTARISTKA



Není lepší přítel bubeníka než mistr basů. Rytmický tandem tvoří nerozlučnou dvojici, která vytváří poctivý rytmický základ pro nespoutané exhibice ostatních členů kapely. Přestože se nezasvěcené osobě může zdát, že je tato pozice v porovnání s ostatními nástroji v očích publika nejméně atraktivní, nenechte se mýlit!

BUBENÍK/BUBENICE

Bubeníci by si samozřejmě mohli fyzických důkazů obdivu fanouškovské základny užívat stejně vrchovatými doušky jako jejich kolegové (bas)kytaristé. Kdyby ovšem po každém hraní nemuseli zdlouhavě skládat a balit své rozlehlé bicí soupravy. To máte bubny, činely, pedály, stojany... Je to prostě řehole. Ale krásná!



Líbivý hezounek v záři barevných reflektorů svírající mikrofon. Trochu kýč, ale zabírá.

DŽŮBOKS

Díky velkorysosti celého projektu se můžeme těšit z přítomnosti pětačtyřiceti pecek od všech významných vydavatelských labelů. Uvedený seznam však není konečný: vedle bonusových skladeb, k nimž můžete získat přístup přesnou hrou lze pořídit další kousky i na obligátním shromaždišti placeného obsahu Xbox Live Marketplace. Veškeré stáhnuté skladby jsou přitom k dispozici ve všech herních režimech. Nové přírůstky jsou lačnému publiku servírovány každý týden v podobě singlů či výhodných tématických balíčků a od začátku kalendářního roku přibyla skoro celá další padesátka (!) fláků!

SKLADBA / INTERPRET

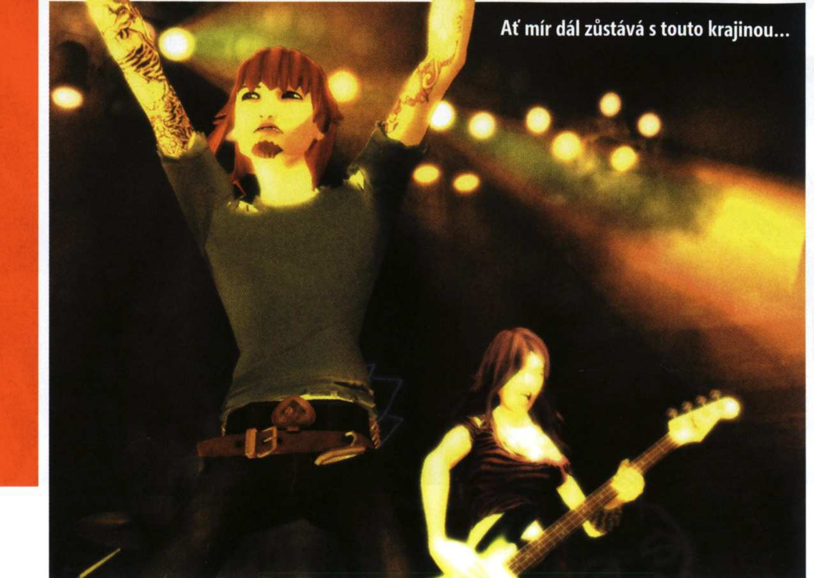
"Are You Gonna Be My Girl" / Jet
"Ballroom Blitz" / Sweet
"Black Hole Sun" / Soundgarden
"Blitzkrieg Bop" / Ramones
"Celebrity Skin" / Hole
"Cherub Rock" / Smashing Pumpkins
"Creep" / Radiohead "
Dani California" / Red Hot Chili Peppers
"Dead on Arrival" / Fall Out Boy
"Detroit Rock City" / Kiss
"Don't Fear The Reaper" / Blue Öyster Cult
"Electric Version" / The New Pornographers
"Enter Sandman" / Metallica
"Epic" / Faith No More
"Flirtin' with Disaster" / Molly Hatchet
"Foreplay/Long Time" / Boston
"Gimme Shelter" / The Rolling Stones
"Go with the Flow" / Queens of the Stone Age
"Green Grass and High Tides" / The Outlaws
"The Hand That Feeds" / Nine Inch Nails
"Here It Goes Again" / OK Go
"Highway Star" / Deep Purple
"I Think I'm Paranoid" / Garbage
"In Bloom" / Nirvana
"Learn to Fly" / Foo Fighters
"Main Offender" / The Hives
"Maps" / Yeah Yeah Yeahs
"Mississippi Queen" / Mountain
"Next to You" / The Police
"Orange Crush" / R.E.M.
"Paranoid" / Black Sabbath
"Reptilia" / The Strokes
"Run to the Hills" / Iron Maiden
"Sabotage" / Beastie Boys
"Say It Ain't So" / Weezer
"Should I Stay or Should I Go" / The Clash
"Suffragette City" / David Bowie
"Tom Sawyer" / Rush
"Train Kept A-Rollin'" / Aerosmith
"Vasoline" / Stone Temple Pilots
"Wanted Dead or Alive" / Bon Jovi
"Wave of Mutilation" / Pixies
"Welcome Home" / Coheed and Cambria
"When You Were Young" / The Killers
"Won't Get Fooled Again" / The Who

BONUSOVÉ SONGY:

"29 Fingers" / Konks The Konks
"Blood Doll" / Anarchy Club
"Brainpower" / Freezepop
"Can't Let Go" / Death of the Cool
"Day Late, Dollar Short" / Acro-BratsThe Acro-Brats
"I Get By" / Honest Bob and the Factory-to-Dealer Incentives
"I'm So Sick" / Flyleaf
"Nightmare" / Crooked X
"Outside" / Tribe
"Pleasure" / Bang Camaro "Seven" / Vagiant
"Time We Had" / Mother Hips
"Timmy and the Lords of the Underworld" / Timmy and the Lords of the Underworld

SKLADBY DOSTUPNÉ NA MARKETPLACE:

"Hard to Handle" / The Black Crowes *
"Gimme Three Steps" / Lynyrd Skynyrd
"Limelight" / Rush *
"Die All Right" / The Hives
"The Number of the Beast" / Iron Maiden *
"Interstate Love Song" / Stone Temple Pilots
"Last Train to Clarksville" / The Monkees *
"All the Small Things" / Blink-182
"Action" as made famous / Sweet *
"Don't Look Back in Anger" / Oasis
"Live Forever" / Oasis
"Wonderwall" / Oasis
"Siva" / Smashing Pumpkins
"Working Man" / Rush*
"Ten Speed (Of God's Blood and Burial)" / Coheed and Cambria*
"March of the Pigs" / Nine Inch Nails
"The Collector" / Nine Inch Nails
"The Perfect Drug" / Nine Inch Nails
"Why Do You Love Me" / Garbage
"Sex Type Thing" / Stone Temple Pilots
"El Scorcho" / Weezer
"Complete Control" / The Clash
"Truth Hits Everybody" / The Police
"Teenage Lobotomy" / The Ramones
"Roam" / The B-52s
"We Care a Lot" / Faith No More
"Calling Dr. Love" / Kiss
"China Cat Sunflower" / The Grateful Dead
"Casey Jones" / The Grateful Dead
"Sugar Magnolia" / The Grateful Dead
"Truckin'" / The Grateful Dead
"Franklin's Tower" / The Grateful Dead
"I Need A Miracle" / The Grateful Dead
"Shockwave" / Black Tide
"Crushcrushcrush" / Paramore
"Beethoven's C***" / Serj Tankian
"Blinded By Fear" / At the Gates
"Thrasher" / Evile
"D.O.A." / The Haunted
"More Than a Feeling" / Boston
"Peace of Mind" / Boston
"Smokin'" / Boston
"Rock & Roll Band" / Boston
"Something About You" / Boston
"Hitch a Ride" / Boston



Ať mír dál zůstává s touto krajinou...

AMERIKA – ZEMĚ NEOMEZENÝCH MOŽNOSTÍ!

Na to, že jako obyvatelé starého kontinentu pravidelně čekáme na evropské verze japonských RPG, už jsme si tak nějak zvykli. Naši zaoceánští sousedé však byli zvýhodněni i v případě Rock Bandu – jedním z možných důvodů může být spekulovaná časová náročnost výroby ovládacích periferií, zejména pak bicí soupravy. Akutní nedostatek na americkém trhu vypukl takřka současně se zahájením prodeje a mnozí spekulanti vyhnali cenu na nejrůznějších elektronických aukcích až na osminásobek (!) pořizovací ceny. Kdy se oficiálně dočkáme evropské verze Rock Bandu, prozatím není jasné, doufejme však, že nás vydavatel za muka čekání odmění nějakou konejšivou náplastí, například přidáním dalších skladeb z Marketplace přímo na disk se hrou.

bezbolestně obstaráte stisknutím jediného tlačítka na ovladači. Divoké tetování přes půlku zad a respekt budící zrzavé licousy? To není ani nejmenší problém!

PŘESNĚ A ZBĚSILE

Jak již bylo zmíněno v řádcích výše, na výběr máte ze tří (resp. čtyř) různých hudebních instrumentů. S výjimkou zpěvu, který je jakousi sofistikovanější variací na videoherní karaoke tituly, je společným rysem ovládání basové i elektrické kytary a bicí soupravy přesnost, s níž musíte reagovat na symboly jedoucí v linkách na obrazovce. Sympatické je, že vidíte na několik taktů dopředu a můžete tedy s dostatečným předstihem plánovat vhodnou strategii při složitějších partech, což zejména při vyšších úrovních obtížnosti přijde skutečně vhod. Zastavme se u jednotlivých nástrojů.

Pro kytaru i baskytaru slouží společná ovládací periferie – totiž vydařená umělohmotná replika legendárního Stratocastera od firmy Fender. Na rozdíl od podobné makety použité u Guitar Hero je zde pětice tlačítek umístěna hned dvakrát, a to na začátku i konci hmatníku. Funkčně jsou obě skupinky totožné, leč u druhé je zmenšena šíře jednotlivých tlačítek, což ocení především všichni s menšími/kratšími prstíky. Nechybí ani páka tremola, kterou můžete dát vaší hře tu správnou šťávu.

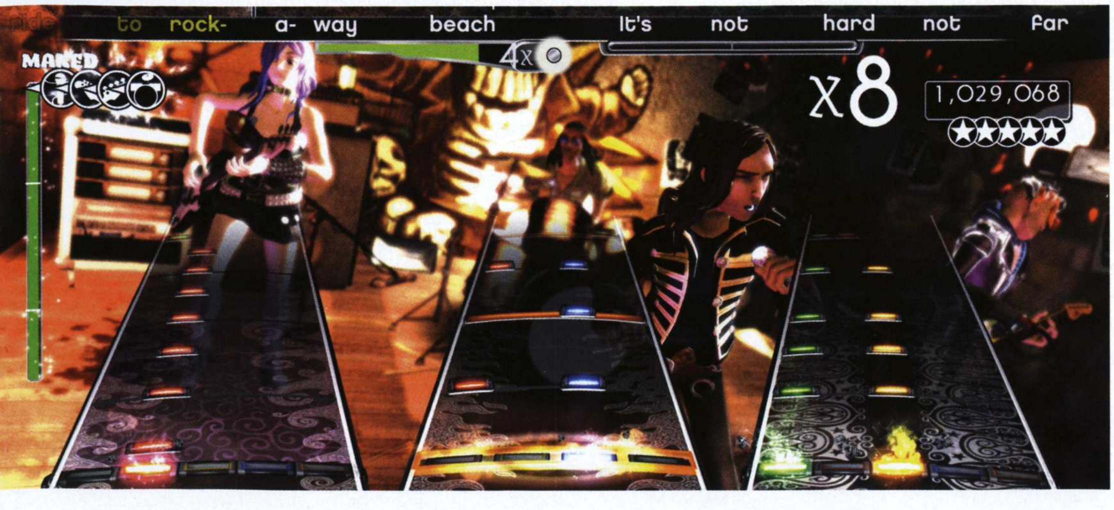
Nejatraktivnějším nástrojem Rock Bandu je však nade vši pochybnost bicí souprava. Ta je umístěna na miniaturní rampě a vedle čtyř kulatách padů obsahuje i pedál k obsluze velkého bubnu. Z pochopitelných důvodů ve hře nefiguruje žádná dynamika, tj. je zcela lhostejné, jakou sílu při hře dřevěnými paličkami (jsou součástí balení a díky plastové konstrukci padů vám nějakou dobu spolehlivě vydrží) vynaložíte. Nejnáročnější element hry na skutečné bicí, totiž synchronizace horních i dolních končetin, je zde zjednodušen vypuštěním levé nohy, která obvykle slouží k ovládání hi-hat stojanu (dva činely umístěné nad sebou). Díky tomu by vám po absolvování krátkého instruktážního videa neměla hra na škopky činit sebemenší problémy.

NĚKDO MÁ RÁD VDOLKY, DRUHÝ ZASE POLKY...

Jak už samotný název napovídá, společným jmenovatelem přítomného reperoáru je kamení. Tedy rock:-). Od naprosto kultovních pecek z éry dunivého hard rocku, až po současné líbivé britpopové kytarovky nelze žádné skladbě upřít strhující chytlavost a betelný rytmický základ. Počet obsažených písní navíc není konečný a za MS body lze pořídit další rockové pecky. S online obsahem souvisí i další rys Rock Bandu a tím je hraní s dalšími „organickými" spoluhráči. Avizovaná možnost založit si „virtuální" kapelku tvořenou hráči z celého světa a vydat se na regulerní světové turné je prozatím díky „blížeji nespecifikovaným obtížím technického charakteru" neaktivní, leč dá se předpokládat, že bude dodatečně aktivována vydáním stáhnutelného opravného patche a dost možná bude již obsažena v evropském vydání hry. Prozatím lze tedy poměřit síly s dalšími hráči v jednorázově pojatém režimu „Quickplay" a samozřejmě porovnat dosažené výsledky s dalšími hráči.

...TŘI, ČTYŘI!

Harmonixu se povedl vskutku husarský kousek. Ač je to k neuvěření, bez výjimky KAŽDÝ z okolí, komu jsem na chvíli vnutil do ruky bakelitový výlisek kytary anebo kdo usedl za umělohmotné bicí, byl po počáteční nedůvěře/nemístném ostychu osidly Rock Bandu neúprosně polapen. Potenciál snadno srozumitelného, přímočarého a chytlavého konceptu, který přesvědčivě demonstrovala trilogie Guitar Hero, je zde umocněn a rozveden k téměř absolutní dokonalosti. Kdo jednou zkusí...



XBOX 360 VERDIKT

ROCK BAND

- ✓ Srozumitelný a neskutečně návykový koncept
- ✓ Působivá atmosférická prezentace
- ✓ Vyvážené zastoupení hudebních interpretů
- ✓ Propracovaný kariérní režim
- ✗ Prozatím nefunkční online režim „Band World Tour"
- ✗ Neupřesněné datum oficiálního uvedení na evropský trh

HODNOCENÍ

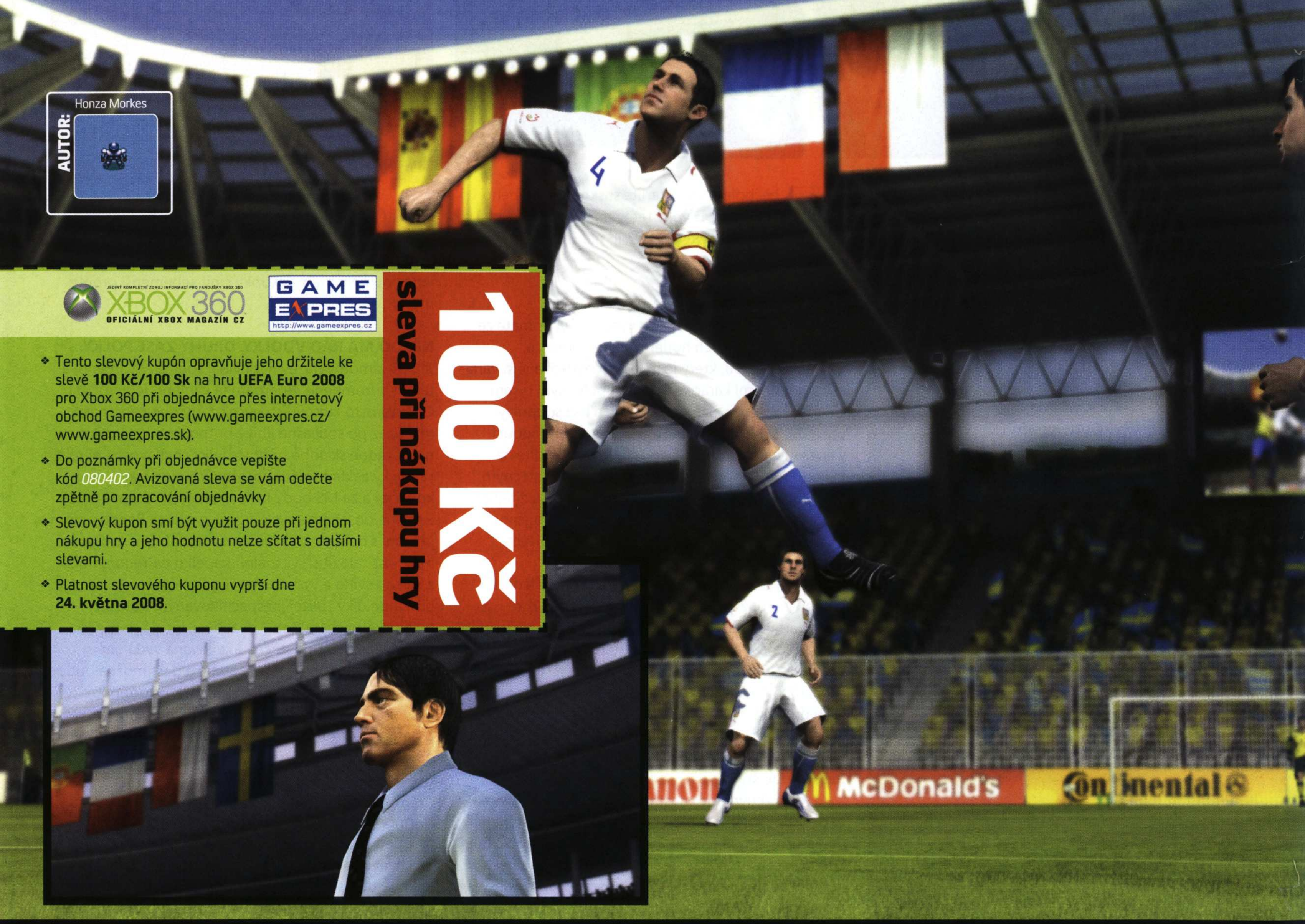
VELKOLEPÁ SIMULACE FUNGOVÁNÍ ROCKOVÉ KAPELY, KTERÁ NEMÁ SLABÉHO MÍSTA. DÍKY STRHUJÍCÍ HRATELNOSTI A TAKŘKA NEKONEČNÉ ŽIVOTNOSTI DANOU GENIÁLNÍ MOŽNOSTÍ STAHOVAT NOVÉ SKLADBY Z XBOX LIVE MARKETPLACE JE ROCK BAND DOKONALOU VIDEOHERNÍ POCTOU ROCKOVÉMU FENOMÉNU.

9.0

UEFA Euro 2008

Brückner ven! Ale klidně... co však dokážete vy?

AUTOR: Honza Morkes



XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

100 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **UEFA Euro 2008** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080402*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **24. května 2008**.

ZNÁMÉ PŘÍSLOVÍ hovořící o generálech, kteří se vždy vynoří po bitvách, viditelně potřebuje v moderní době poupravit. Kdyby jeho tvůrce znal poměry na českých internetových diskusích, jistě by pochopil svou mýlku: i před bitvou je každý generál, zvláště pokud se jedná o nominaci tuzemské fotbalové reprezentace. Ať už šedivého Kleki Petru obdivujete nebo spíláte jeho senilitě, díky které jeho sklerotická paměť nedokáže postavit na trávník jiná jména než Baroš, Galásek či Rozehnal, v UEFA Euro 2008 ochutnáte druhou stránku mince. Realisticky ztvárněný Brückner sice bude poskakovat po čáře, ale sestavu či taktiku budete určovat vy.

A taky jen vy a vaše schopnosti na trávníku určí, zdali se s českou (či libovolnou jinou evropskou) reprezentací probojujete na závěrečný turnaj evropského šampionátu. Klasickou, licencemi se blyštící písničku, kterou jsme od EA Sports slyšeli už tolikrát (speciální hry pro Ligu mistrů či mistrovství světa), tentokrát oživuje hned několik speciálních módů. Přesto se nabízí otázka: stačí to na plnohodnotnou hru?

TŘPYTIVÉ POZLÁTKO

Když někdo dělá oficiální hru Mistrovství Evropy, těžko jej chválit za komplexní soupisky všech týmů (včetně nejposlednějších náhradníků, v českém případě i věčně zraněného Šmicera), převzaté pokřiky fanoušků (povzbuzování se liší národ od národu) či věrného zobrazení tváří trenérů, kteří se objevují v prostřizích. Ne že by to bylo úplně automatické, ale čím jiným by se měla hra odlišovat od běžné FIFY, že?

UEFA Euro 2008 na výzvu odpovídá poměrně zajímavou směsicí očekávaných a originálních režimů, které titul posunují hodnotově z pozice licencované klíčenky do kategorie plnohodnotné hry, jež vám vydrží solidní dobu. V prvé řadě tu máme samozřejmě kvalifikaci – vyberte si nároďák, okamžik, od kterého momentu naskočíte do víru dění (kvalifikace včetně přáteláků, kvalifikace, závěrečný turnaj), a můžete vyrazit na plac.

Zatímco většina předchozích „oficiálních" her považovala tento režim za vrchol designérského umu, Euro dostalo kolébky také možnost „Captain Your Country". I když jde „pouze" o vtipné využití módu Be a Pro z poslední FIFY, jeho zábavnost to nesnižuje. Jeden až čtyři hráči (čím víc, tím lépe) si vyberou v rámci jednoho nároďáku svého fotbalistu (je možné vytvořit i vlastního hráče), jehož se budou snažit dovést z B-týmu až ke kapitánské pásce na evropském šampionátu. Každý hraje sám za sebe a snaží se získat co nejlepší bodové hodnocení (a kromě toho taky trochu dopomoci celku k postupu).

HVĚZDA ZÁPASU MŮŽE BÝT JEN JEDNA

Už „Be a Pro" umělo připravit zajímavý zážitek, ve dvou nebo dokonce čtyřech hráčích vás ale čeká úplně jiný zážitek. Pasy do uličky, nečekané nahrávky (od počítačem ovládaných spoluhráčů si můžete pas vyžádat nebo je naopak ponouknout ke střele), dvojičky, trojičky, centry na připraveného spoluhráče – to vše Euro umožňuje a nabízí. Až se skoro po desítkách zápasů s kamarády nebudete chtít vrátit k běžné hře, která je oproti lidské kooperaci nenápaditá a předpovídatelná.

Galásek kapitánem? Pche! Stačí pár zkažených nahrávek a z pásky se můžete radovat vy!

UEFA EURO 2008 | DETAILY

VYDAVATEL: EA
VÝROBCE: EA SPORTS
XBOX LIVE: ANO
POČET HRÁČŮ: 1–4
V PRODEJI: OD 18. DUBNA
CENA: 1 299 KČ

»Nejde jen o to nasekat San Marinu deset gólů. Důležité je získat co nejvyšší osobní hodnocení a stát se kapitánem!

VLÁĎA DO REPRE!

Reprezentační soupisky jsou opravdu rozsáhlé. Často v nich najdete i hráče, kteří k národnímu áčku jen přičichli nebo se objevili v několika zápasech. Příkladem za všechny je „Štístko" Vláďa Šmicer. Ten patří mezi nejlépe hodnocené české hráče vůbec, přesto je jen v širším výběru. Tvůrcům však patří velký potlesk za věrnost, s níž pracují s charakteristikami hráčů. Když jsme Šmicera vybrali do základu, stejně jako ve skutečnosti se do 15 minut zranil. Tomu se říká smysl pro detail!

Navíc díky vnitrotýmovému souboji hra dostává další náboj. Nejde jen o to nasekat San Marinu deset gólů (což mimochodem skoro nejde, protože tým velice umně betonuje). Důležité je získat co nejvyšší osobní hodnocení a stát se kapitánem! Což také znamená důkladně zvažovat každou akci na trávníku. Proč zbytečně riskovat snížení hodnocení komplikovanou přihrávkou, když vedete pohodlně 2:0? Mnohem lepší je nasyslit si plusové bodíky krátkými nic neřešícími pasy, držet se své pozice a dobře bránit. Hodnocení se zobrazuje průběžně na obrazovce, takže se nikdy nenudíte. I když je na hřišti rozhodnuto, pořád můžete získat na úkor spoluhráčů kladné hodnocení a stát se hvězdou zápasu.

JSME LEPŠÍ NEŽ PORTUGALCI?

Hvězda zápasů získá nejvíc zkušenostních bodů a může si jako v každém RPG vylepšit své statistiky, což se odrazí ve výkonech na hřišti. A třeba lepší fyzická kondice se hodí vždycky. Fajn je, že papírová kvalita hráče nemá vliv na udělování kapitánské pásky – tu jednoduše dostane ten, kdo hrál v posledních zápasech nejlépe. Její reálnou výhodou je možnost určovat taktiku a sestavu týmu. Bohužel to nejdůležitější (možnost vyhodit svého lidského konkurenta ze sestavy) neumožňuje (alespoň jej ale můžete z útočníka poslat třeba do obrany). Pokud neseženete alespoň jednoho soupeře do boje o pásku, můžete se utkat s uměle inteligentními spoluhráči. To však není tak zábavné.

Je totiž propastný rozdíl, jestli jsou na hřišti hráči ovládání počítačem nebo dva „lidští" spoluhráči, kteří si navzájem vycházejí vstříc, vymýšlejí akce, nabíhají do volných prostor nebo se zajišťují v obraně. Anebo je vše pomalé, o balon se bojuje u středového kruhu a vy se marně snažíte vymanit se z jalové kombinace počítačových návyků.

Dění na zeleném (někdy i žlutém) trávníku celkem připomíná FIFA 08. Není se čemu divit, vzhledem k půlročnímu odstupu obou her došlo spíše k dílčím úpravám. Bránění je poněkud složitější, vypadá to, jako kdyby odebírání míče vyžadovalo větší přesnost a lepší načasování. Přibyly roztomilé detaily – balón čas od času uvízne v bahně, na mokru viditelně lépe klouže, hráči jsou zmáčení deštěm (byť prší tak často, až se zdá, že hru vydávalo pyšné grafické studio, které se chce předvést průhledností kapek).

Korunou celé hry má být Battle of Nations, brnkající na strunu národní hrdosti. Každý zápas, výsledek, hodnocení se započítává do globálních statistik všech hráčů dané země. V průběhu testování však služba ještě příliš nefungovala a jde spíše o zajímavé zpestření než plnohodnotnou motivující zábavu. To už se většina hráčů raději pokusí zopakovat „klíčové momenty kvalifikace", kde se nabízí několik desítek zajímavých scénářů. Nastoupíte třeba v roli severoirského útočníka do zápasu se Španělskem a máte za úkol v poslední půlhodině zápasu vstřelit hattrick (nebo alespoň zabránit prohře). Úkoly jsou celkem zajímavé, k dispozici jsou výzvy pro jednoho hráče i celý tým a rozhodně dokáží alespoň na chvíli zaujmout.

Není to žádná revoluce ani náhrada za sérii FIFA. UEFA Euro 2008 přesto vystupuje ze stínů „oficiálních her" a nabízí solidní zábavu na dobu přesahující třítýdenní turnaj o nejlepší zemi starého kontinentu. Jasně, můžeme si vždycky položit otázku, zda většina novinek nemohla být už ve FIFA 08. Ale tak to ve světě licencí a velkých turnajů nefunguje.

XBOX 360 VERDIKT

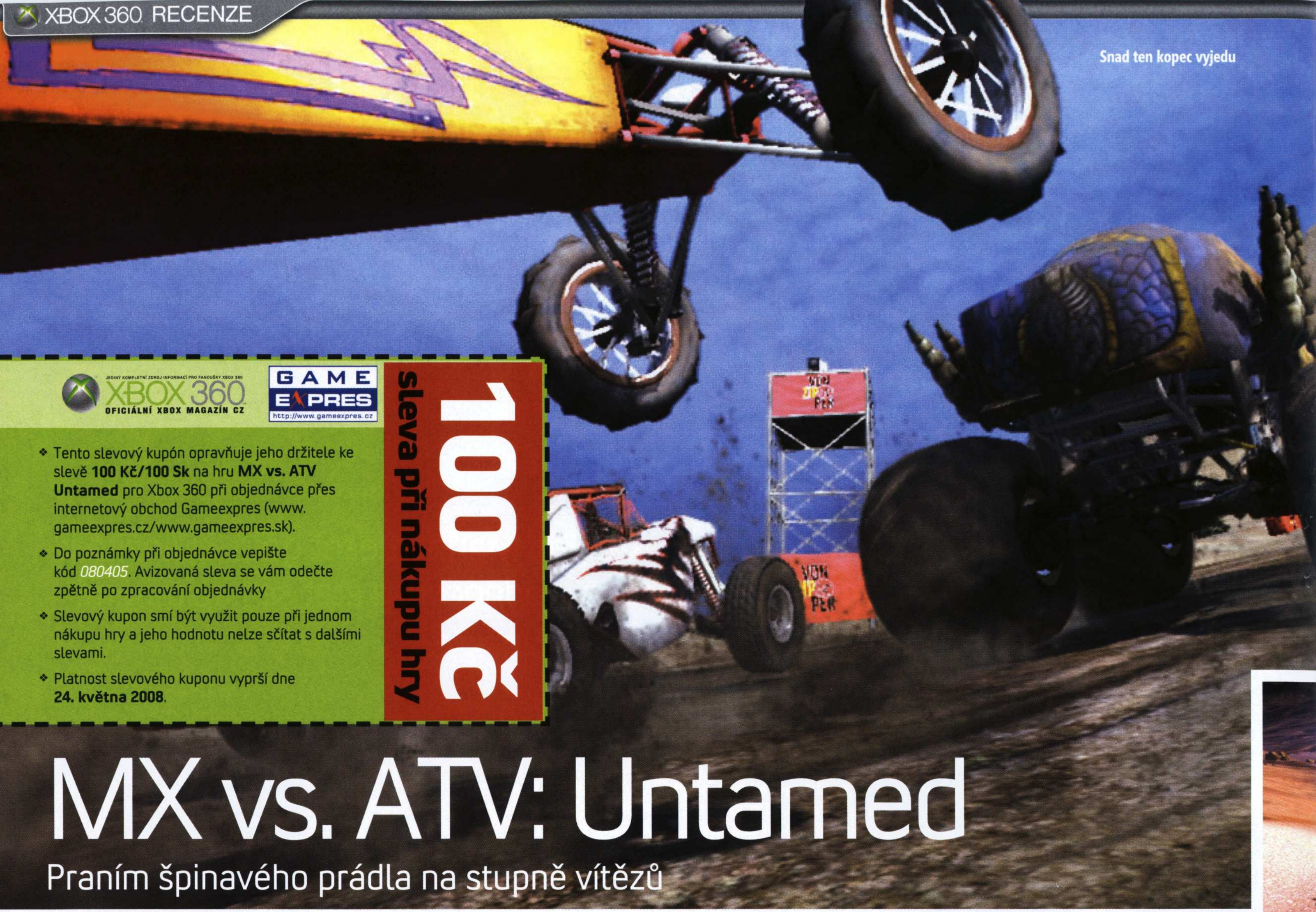
UEFA EURO 2008

- ✓ Kompletní soupisky, pokřiky, týmy
- ✓ Hra za jednoho hráče dává smysl
- ✓ Větší životnost, než bývá zvykem
- ✓ Skvělý režim Captain Your Country
- ✗ Dění na hřišti podobné jako FIFA 08
- ✗ Orientace pouze na mistrovství

HODNOCENÍ

KDO BUDE CHTÍT HANĚT EA SPORTS ZA KOMERČNÍ TĚŽENÍ LICENCE, HŮL SI V UEFA EURO 2008 URČITĚ NAJDE. KDO SE BUDE CHTÍT POBAVIT, URČITĚ OCENÍ ZDOKONALENÉ HERNÍ REŽIMY A PŘIJATELNOU HERNÍ DOBU (NA POMĚRY OFICIÁLNÍCH HER NEVÍDANOU).

7.7


Snad ten kopec vyjedu

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

100 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **MX vs. ATV Untamed** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód 080405. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **24. května 2008**.

MX vs. ATV: Untamed

Praním špinavého prádla na stupně vítězů

AUTOR: Tomáš Vrána

DRTIVÁ VĚTŠINA LIDÍ považuje prach a bláto za něco ohavného. Jsou však i tací, kteří při pohledu na mazlavý povrch „zajuchají" a vytáhnou terénní čtyřkolku. Méně extrémní případy si v teple domova pustí offroadové závody. Jenomže v této oblasti bylo vždy ticho po pěšině. Série MX vs. ATV přišla s příslibem lepších zítřků a do jisté míry se jí dařilo. Nicméně stále jí chyběl osudný faktor x, který by dokázal i motoristického odpůrce přikovat k obrazovkám.

MX vs. ATV: Untamed se na první pohled jeví jako komplexní simulátor takzvaných „špinavých" závodů. Špinavých proto, neboť naprostá většina tratí je tvořena matkou přírodou, nikoli Sergejem, Stanem, Olgojem a dalšími profesionálními tvořiteli zpevněných pozemních komunikací. Zkrátka a dobře osedláte jeden z osmi offroadových speciálů a vydáte se brázdit bahnité, kamenité či písčité tratě. Ať už skončíte na kterémkoliv místě, jedno budete mít se soupeři společné, a sice pekelně špinavý mundůr.

ZÁVODY PRO PRACHY

Hlavním tahákem hry je mód X-Cross. Turnaj, v němž změříte síly v osmi rozličných disciplínách, super crossem počínaje a free stylem konče. Na spletitém schématu se otevírají další a další závody, které ústí k pohárům, ty k dalším závodům a dalším pohárům. Takhle pořád dokola až k závěrečným disciplínám a největší trofeji. Rádoby režim kariéry spočívá ve vydělávání peněžitých prémií z úspěšně dokončených závodů.

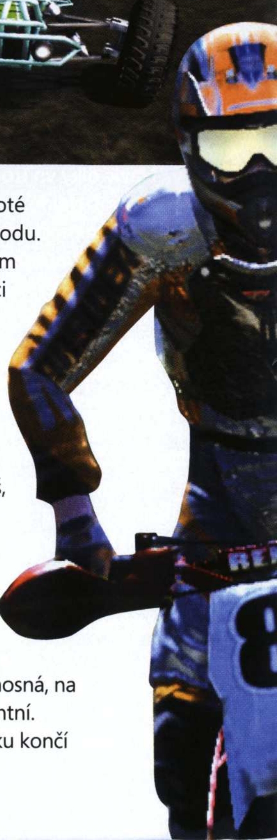
Za virtuální finanční obnos v garáži vylepšujete vlastnosti strojů, popřípadě skupujete rovnou nové. Nakupovat lze i samostatné díly jako například tlumiče nebo výfukovou soustavu. Renomovaná značka na štítku alespoň pro lepší pocit samozřejmě nesmí chybět. Předělat k obrazu svému můžete i barvičky kombinéz, motivy a další zřejmě přebytečné věci. Puntičkáři však z množství nabízeného sortimentu zajásají.

Před startem závodů by si řadový hráč zvyklý z jiných titulů vyčkal během načítání. Prostřednictvím MX vs. ATV: Untamed si však poměrně dlouhé chvíle čekání můžete zkrátit lehčím tréninkem v areálu s několika skokánky, výmoly a oázou zakalené vody. V nabízeném prostředí se setkávají i lidé využívající službu Xbox Live. Před uvolněním místnosti se závodem mohou chatovat, předvádět se, pokoušet se zničit soupeře ještě před startem (pouze morálně) a tak dále.

BÁJEČNÍ MUŽI NA LÉTAJÍCÍCH MOTORKÁCH

Než samotný závod začne, máte na výběr, zdali chcete absolvovat tréninkové kolečko. Zkušenější jistě nabídku přeskočí, nicméně obtížnější úrovně oponentů si žádají alespoň

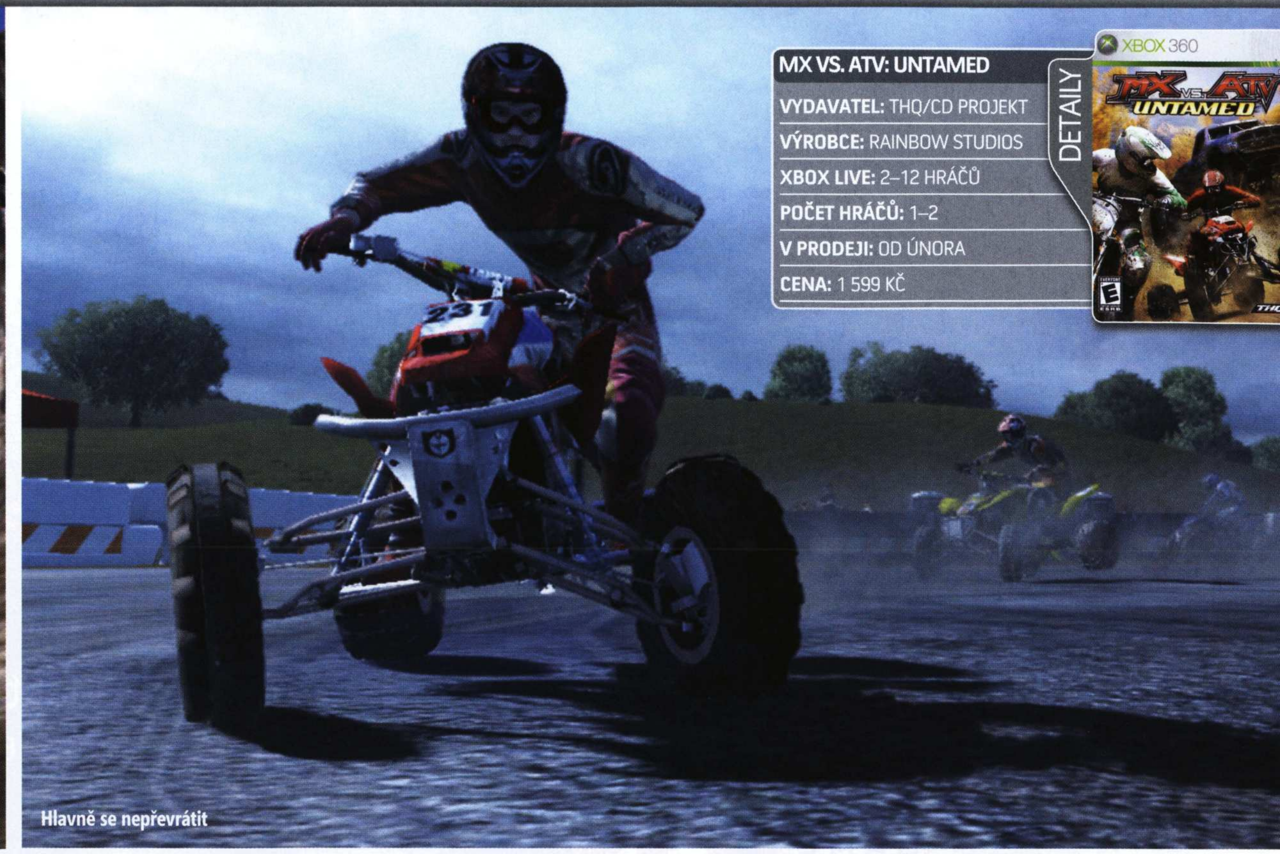
Prudká vpravo



letmé seznámení s tratí. Poté následuje první cyklus závodu. Čím lépe jste se umístili, tím dříve si můžete určit pozici na startovním roštu. Na řadě je druhý cyklus, v němž už jde o všechno. Jako v ruské ruletě. Jenomže na konci nenaleznete smrt, nýbrž vítězství, postup výš, slávu a peníze. Finanční obnos nezískáte pouze dobrým umístěním, ale i předváděním triků v průběhu závodů.

Tato nepovinná pasáž může být hodně výnosná, na druhou stranu i dosti riskantní. Nepovedený trik v důsledku končí

Autoři získali oficiální licenci na jména reálných jezdců. Deset ze série MX, dalších deset pak z ATV.



Hlavně se nepřevrátit

MX VS. ATV: UNTAMED — DETAILY

VYDAVATEL: THQ/CD PROJEKT
VÝROBCE: RAINBOW STUDIOS
XBOX LIVE: 2–12 HRÁČŮ
POČET HRÁČŮ: 1–2
V PRODEJI: OD ÚNORA
CENA: 1 599 KČ

OPENCROSS
Všichni proti všem. Zde se může setkat motorka s monster truckem. V členitých tratích se setkáte s bahnem nejhoršího kalibru, následně projedete vodou a v plné rychlosti se ještě navíc musíte vměstnat na úzký most.

ENDUROCROSS
Lahůdka pro dárce orgánů a jedna z mála disciplín, které nepřichystala matka příroda. V arénách překonáváte kameny, klády, pneumatiky a další záludnosti.

OUTDOOR NATIONALS
Nekategorizovaný mišmaš se odehrává v těžkém terénu plném sešupů a dlouhých skoků. Tratě jsou ohraničené.

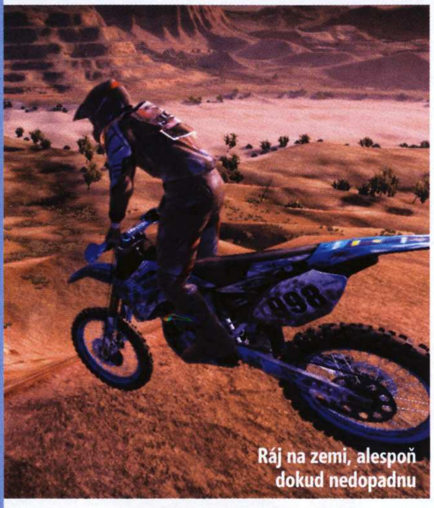
SUPERCROSS SX
Královská disciplína, kde se sejdou motorky i čtyřkolky. Souboje probíhají v arénách.

SUPERMOTO
Supermoto dává vyniknout rozdílným jízdním vlastnostem na asfaltu a blátě. Tyto dva povrchy se zde neustále střídají.

FREESTYLE
Pryč se závoděním na život a na smrt. Freestyle vnáší kapku odlehčení v podobě provádění triků. Přesto soupeříte o nejlepší umístění.

WAYPOINT
Další z disciplín, která do souboje pouští všechny kategorie vozidel bez rozdílu. Závodí se ve zcela otevřeném terénu. Směrodatné jsou pouze checkpointy.

MINIMOTO
Perličkou na závěr jsou maličké, možná až legrační motorky o objemu 50 kubických centimetrů. I tak s nimi lze ledacos předvést.



Ráj na zemi, alespoň dokud nedopadnu

»Soupeři dělají chyby, často padají, z nerozvážnosti občas dojde ke srážce

škaredým pádem a ztrátou drahocenných sekund. Pro předvádění parádiček ve vzduchu je určen samostatný mód, jehož prostřednictvím musíte nahnat v určitém časovém limitu maximum bodů. Triků je nepřeberné množství a dají se dělat, i když zrovna „neletíte“ (kupříkladu jízda bez držení nebo jízda po zadním kole patří mezi oblíbené).

Psí kusy prováděné na vybraných strojích vypadají za pochodu skvěle. Ovšem při podrobném zkoumání ve zpomalených záběrech se nebudete stačit divit, v jakých křečích se jezdec zmítá. Ostatně ani samotná jízda nevypadá v závěrečném replayi nijak zvlášť vábně. Dalo by se říci, že je až odpudivá. Naštěstí není tento nešvar patrný v průběhu real-time bitev o první příčku. Přesto fyzika zaslouží několik drobných výtek. Někdy se motorka nechová jako stroj, ale jako průměrná česká brambora. Obzvláště pak v hrbolatých zatáčkách. Když z nich vyletí, stále drží jakýs takýs směr a při dopadu se v podstatě nic nestane.

Někdy si dokonce i polepší. Na asfaltkách se stává, že čtyřkolky popírají fyzikální zákony a prosviští plnou rychlostí prudkou zatáčkou bez jakéhokoliv náznaku setrvačnosti. V neposlední řadě tu jsou abnormálně silné brzdy. Zejména motorky dokáží zabrzdit takřka na místě, přestože jsou na kluzkém povrchu. V ostatních případech se jízdní model vydařil, a nabízí tak vyváženou alternativu mezi simulací a hratelnou arkádou. Nenudí, ani neurazí ortodoxní harcovníky.

ZA CHYBY SE PLATÍ

Během zápolení si nejde nepovšimnout vylepšené umělé inteligence oponentů. Paradoxně k horšímu, protože dělají chyby, často padají, z nerozvážnosti občas dojde ke srážce. Někdy to ovšem přepísknou a na zlomek času (do jejich restartu) jedou nesmyslně v protisměru. Katastrofa na sebe nenechá dlouho čekat. Záživné bývají hlavně starty a první zatáčky, když dojde k hromadné kolizi. Málokdo chce svému soupeři darovat pozici, proto se dere hlava nehlava kupředu.

Když už padla zmínka o restartu, čili navrácení hráče na výchozí pozici, autoři v této oblasti udělali možná nejzásadnější chybu. Přísné měřítko striktně vytýčené tratě totiž pěkně otravuje závody. Stačí sebemenší vyjetí mimo vyhrazený úsek a už se objeví třísekundový interval pro navrácení na původní místo s minimální tolerancí. Takže se může stát, že nějakým nedopatřením vyjedete mimo trať, a aniž byste si chtěli švindlem pomoci, okamžitě se vracíte o několik metrů dozadu.

Co se rozmanitosti tratí týče, jaksi postrádají nápad a v podstatě nenaleznete nic, co by vás mohlo nějakým způsobem překvapit. Snad až na jeden mód, v němž máte k dispozici celou krajinu a můžete si tak vybrat vlastní trasu (obvykle to bývá ta nejkratší možná). Přesto bahnité okruhy plně korespondují s požadavky offroadů. Dočkáte se převýšení, dlouhých skokánků, přírodních překážek a dalších rozmanitostí. Otázkou však zůstává, jak je možné, že se několikatunový monster truck, který bez problému zdevastuje betonový blok, zastaví o tenký stromek.

Graficky MX vs. ATV: Untamed nikterak neuchvátí, ba naopak. Okamžitě mizící stopy v blátě, roztahané textury a chybějící špetka preciznosti v modelech závodních strojů tvoří výsledný negativní obraz. Ani zvukový doprovod nepatří mezi elitu, nemluvě o hodně omezeném spektru písniček ze soundtracku.

Na jednu stranu se hra jeví velice sympaticky a užijete si s ní mnoho zábavy. Na straně druhé stojí divný pocit, že něco takového jste už někde viděli. Od předchozího dílu totiž autoři příliš daleko nedošli. I tak se umístili na pomyslném stupni vítězů, protože přiblížili offroadové závodění o něco širším masám.

XBOX 360 VERDIKT — MX VS. ATV: UNTAMED

- ✓ Čistokrevný offroad
- ✓ Nejen motorky a čtyřkolky
- ✓ Vyvážení mezi simulací a arkádou
- ✗ Chybky ve fyzikálním modelu
- ✗ Neadekvátní grafické zpracování
- ✗ Stále to samé

HODNOCENÍ
ZÁBAVNÉ OFFROADOVÉ ZÁVODĚNÍ SE ZAJÍMAVÝMI REŽIMY JÍZDY BUDÍ NEPŘÍJEMNÝ POCIT. ŽE BYCHOM V MINULOSTI UŽ NĚCO PODOBNÉHO HRÁLI? JISTĚ, PŘEDCHOZÍ DÍL!

7.0

DARK SECTOR
VYDAVATEL: D3 PUBLISHER
VÝROBCE: DIGITAL EXTREMES
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: 2–10
V PRODEJI: OD 28. BŘEZNA
CENA: 1 799 KČ

DETAILY

AUTOR: Kamil Gric

Dark Sector

V jednu chvíli Psi-Ops, jindy Gears of War, za pár minut Resident Evil. Dark Sector je hrou mnoha chutí. Škoda jen, že ty dohromady příliš nesouzní

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

200 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **200 Kč/200 Sk** na hru **Dark Sector** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/ www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080401*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **24. května 2008**.

POZOROVAT, ZKOUŠET a (přiznejme si) také kopírovat herní konkurenci je pro herní vývojáře zvyk, ba přímo nutnost. Tu se líbí jeden nápad, opodál druhý, někdy i hra jako celek. Horší je, když se to s nápady přežene a vznikne mix, který nemá vlastní identitu. Něco podobného by se dalo s lehkou mírou nadsázky aplikovat také na Dark Sector. Tahle hra má být nejen střílečkou, v níž jsme si ji z kusých informací při vývoji zaškatulkovali. Chce být sci-fi ve stylu X-Menů a Psi-Ops, chce být stealth akcí, ve které akční mise plynule přechází v infiltrační, dokonce se jí zalíbil i Resident Evil s valícími se hordami zombie. Chce být také Gears of War ve smyslu ukrývání se za překážky a dlouhých přestřelek. Do jisté míry se jí to vše daří. Jen nic z toho nezvládá pořádně.

Spolutvůrci původního Unrealu ze studia Digitel Extremes nám v prvních minutách hry představují speciálního agenta právě trávícího pracovní dobu plněním mise kdesi ve východní Evropě. Cílem pátrání je šílený vědec, který musí být (jak jinak než) odstraněn, a to nemluvím o hrozbě infekce, která můžeme v případě proniknutí do civilizace natropit pěknou neplechu. Když si to ale nemá vyžrat lidstvo jako takové, vyzkouší si účinky infekce na vlastním těle alespoň hlavní hrdina. Virus jej ale nepromění v krvelačnou bestii bez patřičných způsobů, ale obdaruje metalickým ramenem, které poslouží lépe než jako bourací kladivo při přestavbě bytu.

Nepřehlédnutelným aspektem nového „přírůstku" na hrdinově těle je bumerang o třech břitech: primární zbraň, zdroj originalit i vášnivých redakčních sporů nad (ne)hratelností Dark Sector (proč, to vysvětlím dále). Bumerang je tím, co Dark Sector odlišuje od ostatních střileček. Nepřináší jen ojedinělou zbraň, když vám dává příležitost likvidovat nepřátele na delší vzdálenost (a dokonce se dá za letu přímo kontrolovat jeho směr). V metalické paži je navíc skryt i původ další schopnosti, které se s ubíhajícími hodinami rozvíjí. Magické vytváření štítu, neviditelnost a další špetka sci-fi. To je zhruba vše, co se X-Menů a Psi-Ops týče.

Tvůrci se snažili hru provázat aspekty, které i milovníky klasických přestřelek a zbraní (pro ty stále využijete lidskou levou ruku) donutí změnit herní styl a vzít zavděk právě bumerangem. Nejdou na to špatně. Do cesty vám staví řadu nepřátel, proti nimž běžné střelné zbraně nepomohou: z jejich zástupu stačí jmenovat typického „skrčka" s velkým štítem, který se odkryje pouze po zásahu bumerangem. Z běžných úkonů je bumerang určen k odstraňování řetězů a překážek z cesty, dokonce dokáže zachytit volně ležící zbraň a přihrát ji do vaší levé ruky. Když vám například hra konečně prozradí, že let

bumerangu můžete ovládat, hned staví do cesty první zákysové místo, kde se bez zvládnutí téhle novinky neobejdete: to když musíte s bumerangem vyletět přes plot, abyste jej v dalších desetinách vteřiny stočili k vypínači od dveří, které vám brání v dalším postupu.

Dobře to zní, hůře se realizuje v praxi a ani po dlouhých hodinách hraní si perfektně nezvyknete na nevyvážený způsob ovládání. Splnění posledně zmíněného „úkolu" může být záležitostí jednoho šťastného hodu, ale také 15 minut trvající snahy (můj případ). A jakkoliv je efektní zasáhnout odhozeným bumerangem trojici nepřátel (a vychutnat si odlétávající končetiny i tryskající krev), při ovládání bumerangu zůstává hlavní hrdina nechráněn před nepřátelskými útoky. Pokud břity na bumerangu neudělají svou práci rychle, můžete si být jisti, že nepřátelské kulky ano.

Ovládání hlavního hrdiny má ještě další skryté kostlivce. Tlačítku A na ovladači byla přiřknuta nejen funkce pro ukrytí se za překážkami, ale je dále určeno pro skoky a kotouly. V divokých vřavách, v nichž je základním požadavkem přežít nepřátelský nápor, se váš pohyb mění ve směsici nechtěného přilepení se ke zdi v okamžiku, kdy chcete předvést kotoul, a nesmyslným skákáním v okamžiku, kdy máte několik sekund na chvilku střelby zpoza překážky. Připadá vám to jako drobnost? Ke změně názoru vás donutí hordy infikovaných, z nichž někteří si vás podají na dvě rány.

Pravda, na začátku zmíněná variabilita herní náplně má své chvilky a před tvůrci je třeba smeknout: vytvořili hru mnoha tváří a rozdílů, díky nimž nemáte prostor pro zahálku. Boj s infikovanými s sebou přináší nádech survival hororů, když vás nutí využívat celého prostředí a rychle měnit pozici pro střelbu či hody bumerangem. Přestřelky s lidskými jednotkami využívají všeho, co máme rádi na Gears of War – ukrývání se, chvilkové střelby zpoza překážek i nečekaných přepadení nepřáteli, jejichž inteligence je ale veskrze průměrná. S nápady se nešetří a na naléhavosti akci přidávají i zdánlivé hlouposti. Vzpomněl bych plynový granát, který váš herní svět převlékne do teplých, zeleno-žluto-červených barev. Někdo z vývojářů má asi zkušenosti s THC.

Když ale dojde na finální zúčtování, podstatné je, že jsme se při hraní Dark Sector bavili. Bavili i přes absenci jakékoliv rozumné zápletky (co se ve hře odehrává, má stěží kvalitu béčkového bijáku), bavili i přes problematické ovládání nebo nutnost opakovat některé přestřelky, třebaže ne přímo naší vlastní chybou. S postupujícím časem nabudete také vy pocitu, že přes schizofrenii tvůrčího snažení a nepochopitelný záměr spojit v sobě mnohé žánry má Dark Sector kouzlo: nabízí 10 hodin poctivé akce, kdy si každý postup hrou poctivě vybojujete. Nám to stačí.

»Před tvůrci je třeba smeknout: vytvořili hru mnoha tváří a rozdílů, díky nimž nemáte prostor pro zahálku

CO (JEŠTĚ) STOJÍ ZA TO O DARK SECTOR VĚDĚT?

- Zapamatujte si: střelné zbraně můžou být fajn, ale v Dark Sector se zabíjí bumerangem. S výjimkou základní pistole vydrží od nepřátel posbírané samopaly či brokovnice jen po omezenou dobu, než vám doslova explodují v ruce.
- Jako každá správná akce (a jako následovník všech her, z nichž si bere inspiraci) přináší i Dark Sector bitky s bossy. Nutno ocenit, že mu jdou k duhu. Jednotliví bossové jsou nápadití nejen co do velikosti, ale také variability, s níž musíte v boji proti nim kombinovat hrdinovy dovedností i výhod prostředí.
- Dark Sector se snaží být také hrou na dlouhé večery díky podpoře multiplayeru. Nedaří se to. Přítomné dva multiplayerové módy si zaslouží nedostatečnou nejen za svůj počet, ale i nulovou zábavnost.

XBOX 360 VERDIKT

DARK SECTOR

- ✓ Bumerang je šikovná zbraň
- ✓ Variabilita akce a soubojů s bossy
- ✓ Měnící se tempo hry i způsob boje
- ✗ Céčkový příběh
- ✗ Nedokonalé ovládání
- ✗ Slabá podpora multiplayeru

HODNOCENÍ

HER, JEJICHŽ NÁSLEDOVNÍKEM SE DARK SECTOR MOHL STÁT, BYCHOM SPOČÍTALI DESÍTKY. POKUD SE ALE OPROSTÍME OD NENAPLNĚNÝCH AMBICÍ, STÁLE ZŮSTANE NÁVYKOVÁ AKČNÍ HOSTINA, KTERÁ NEPOCTÍ NAŠE XBOXY KAŽDÝ MĚSÍC.

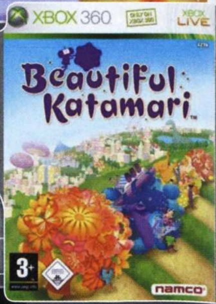
7.0

POUZE NA XBOX 360

BEAUTIFUL KATAMARI

DETAILY

VYDAVATEL:	NAMCO BANDAI
VÝROBCE:	NAMCO BANDAI
XBOX LIVE:	ANO, 2
POČET HRÁČŮ:	1–2
V PRODEJI:	OD 20. BŘEZNA
CENA:	1 299 KČ



XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

100 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru Xbox 360 **Beautiful Katamari** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080403*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **24. května 2008**.

Beautiful Katamari

AUTOR: Karel Kališ

Dnes nezapomeň: – vyřešit rodinné problémy – zachránit rovnováhu všehomíra

JAPONCI JSOU... prostě divní. Fajn, právě jsem si vysloužil pět ran redakčním „napravovatelem zaslepených autorů" za toto absolutní recenzentské klišé, ale jinak se začít snad ani nedalo. Avšak co si myslet o hře, ve které před sebou maličký Princ Celého Kosmu valí podivnost jménem katamari, na kterou v rámci záchrany vesmíru nalepuje vše od kancelářských sponek přes krabice od bot, aut, mrakodrapů po dejme tomu ostrovy Trinidad a Tobago? Že chcete vědět, co za „matroš" autoři berou? To my taky, to my taky...

Koeficient „Co to sakra?!" je závratně vysoký již od prvního kýčovitě a křečovitě přebarveného menu s podivným hudebním podkresem mixujícím J-pop, ambient, jazz, techno a kdovíco ještě. První dojem je zároveň i úvodním prubířským kamenem volby milovat, či nenávidět Beautiful Katamari. Hra je šíleně stylová, až by se měla dávkovat pouze na lékařský předpis (nezapomeňte si vzít 30 korun). Postavičky a prostředí designovala mysl tak šílená, že by k jejímu stvoření nestačilo ani vydestilovat mozky pacientů dvou psychiatrických léčeben a jedné přilehlé poslanecké sněmovny. Prima, zatím jste se dozvěděli, že hra je mírně řečeno nestandardní, o co ale přesně v Beautiful Katamari jde?

Představte si, že pompézní Král Celého Kosmu si vzal dovolenou a zašel na tenis. Jenže během jeho patentovaného podání se mu podařilo rozpárat jemnou matérii univerza, následkem čehož vzniklá díra vcucla všechna vesmírná tělesa ve svém dosahu. Ve své n(v)esmírné nadutosti Král neřeší problém sám, ale posílá na špinavou práci svého syna, Prince Celého Kosmu. Ten musí na Zemi nabalováním předmětů vytvářet katamari určité velikosti a v roli nových hvězd, planet a tak dále je vracet zpátky na své místo.

»Koeficient „Co to sakra?!" je závratně vysoký již od prvního kýčovitě a křečovitě přebarveného menu

Princip hry je až ďábelsky prostý. S pidi Princem postupně procházíte jednou bizarní úrovní za druhou, valíte před sebou katamari a přejížděním přes předměty je na něj nalepujete. Na katamari však přilepíte věci o stejné velikosti či menší. Začínáte tak s drobnostmi jako jsou připínáčky, hrací kostky, abyste s postupně rostoucí koulí přešli na příbory, míče, nábytek, létající krávy, obří olihně a další zvrácenosti. S tím, jak se katamari zvětšuje, se přesouváte i úrovněmi, z počáteční podlahy zapadlého krámku vyrážíte do ulic, celých měst, kontinentů a ještě dál! Celé to zní naprosto šíleně, ale šílenější ještě víc je však fakt, že vše funguje, a je vysloveně radost Beautiful Katamari hrát.

Ovládání si vystačí s oběma analogovými páčkami, kdy se dá použít přirovnání s řízením tanku. Posunete pravou páčku vpřed, katamari se začne točit vlevo a vice versa, posunete obě páčky a katamari vyrazí vpřed. Prosté na pochopení, náročnější na dokonalé zvládnutí. Prostředí se často střídá, a přestože základní úkol je vždy stejný, tedy kutálet katamari, různé varianty jako nutnost nabalovat jen horké předměty účinně rozbíjejí stereotyp.

Největší stinnou stránkou tak představuje celkově krátká herní doba, i přes ukryté bonusy v podobě nových postav a oblečků pro Prince se lze hrou prokutálet za jedno odpoledne. Nechybí pochopitelně multiplayer, ale ten je až příliš svázaný podivnými pravidly a omezeními. Celkově to vypadá, že tvůrci přinesli verzi původní hry jen s HD texturamami navíc, protože příliš nevyužili technického potenciálu Xboxu 360 a ani s novými nápady se zrovna nepředali. I tak rozhodně stojí Beautiful Katamari minimálně za vyzkoušení. Takhle zábavně barevný trip bez spolykání něčeho nelegálního totiž jen tak nezažijete.

XBOX 360 VERDIKT

BEAUTIFUL KATAMARI

- ✓ Úžasný styl
- ✓ Chytlavá hratelnost
- ✓ Šílený smysl pro humor
- ✓ Ďábelská hudba
- ✗ Single poněkud krátký
- ✗ Technicky průměrná grafika

HODNOCENÍ

PESTROBAREVNÝ VÝLET DO ŠÍLENÝCH MYSLÍ ZFETOVANÝCH JAPONSKÝCH VÝVOJÁŘŮ. A JEN TAK MIMOCHODEM, I JEDNA Z NEJZÁBAVNĚJŠÍCH HER POSLEDNÍ DOBY.

7.8

Tipy pro neúspěšné Prince Celého Kosmu

Nezvládáte náročný úkol zadaný od tatíčka, samotného Krále Celého Kosmu? Následujících osm rad vám pomůže zdárně se prokutálet nástrahami všech úrovní.

VĚTŠÍ JE LEPŠÍ

Vyhledávejte předměty slepené k sobě, jako jsou žetony z kasina. Rapidně zvětší vaše katamari díky náhlému přírůstku objemu. U podobných předmětů vždy použijte rychlou otočku, jakmile se přes ně překutálíte, aby se nalepily pěkně na výšku.

ZVOLTE SI SPRÁVNOU CESTU

Pokud nesbíráte předměty, ztrácíte čas. Základem úspěchu v Beautiful Katamari je naučit se vyhledávat trasy s nejvíce se povalujícími věcmi a přitom se vyhýbat všem příliš velkým, než na ně dojde čas. Velmi důležitým prvkem je zůstávat neustále v pohybu. Nesplnili jste úroveň? Zkuste to znovu, ale jinou cestou – nejprve získejte požadovanou velikost katamari, pak teprve experimentujte a hledejte skryté bonusy.

SPRINTUJTE JAK O ŽIVOT

Naučte se používat sprint (dash), stačí posunout obě páčky opačnými směry. Každá rovná pasáž s posbíratelnými předměty by měla být překonána pomocí sprintování. Dokážete tak ušetřit každou z cenných vteřin časového limitu.

UŽ ŽÁDNÉ PROBLÉMY S RŮSTEM

Dostat katamari přes prvních několik metrů je nejtěžší. Plánujte si svoji cestu s předstihem, ale pamatujte, že jakmile je katamari dostatečně velké na nabalení lidí, stane se sbírání daleko jednodušším. Objem začne narůstat geometrickou řadou, takže získat těch pár posledních centimetrů by neměl být problém.

VŠECHNO JE RELATIVNÍ

Vyberte si úroveň na mapě hry – v levém horním rohu najdete ukazatel, kolik skrytých bratranců a dárků jste v daném levelu ještě nenašli. Obvykle se ukrývají mezi obyčejnými věcmi a seberete je klasicky překulením se přes ně. Na jejich vyhledávání se soustřeďte až při opakovaném hraní úrovně.

DBEJTE NA VÁHU

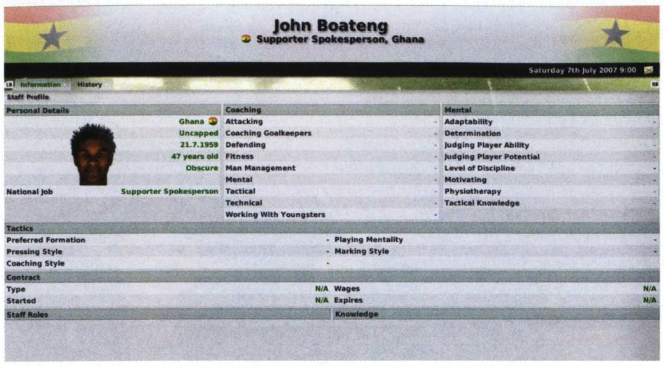
Jen protože předmět vypadá veliký, neznamená, že jej nemůžete na katamari nalepit. Záleží totiž spíš na hmotnosti než na rozměrech. Velké, ale lehké předměty (jako třeba hrací karty) lze s určitou pravděpodobností sebrat. Příliš těžké věci se v blízkosti katamari začnou třást, ale pokud jsou nízko při zemi, dá se přes ně v bezpečí převalit.

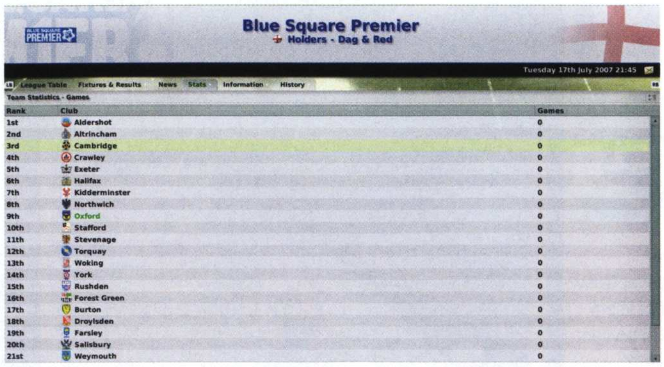
RYCHLÁ OTOČKA

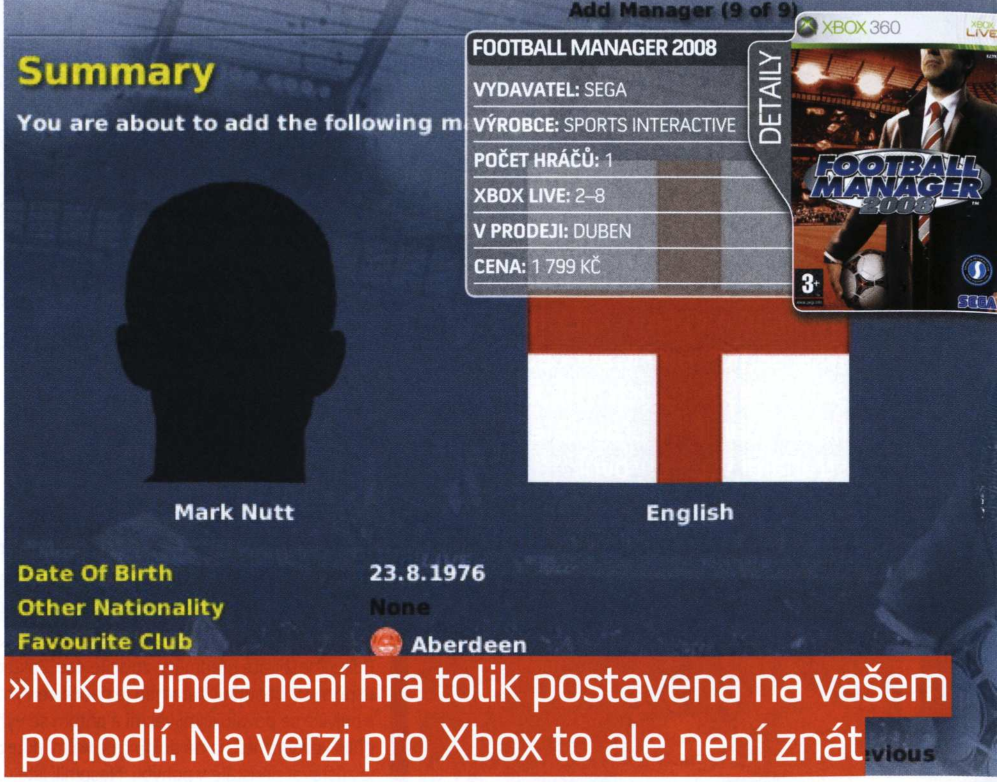
Získejte snadných 10 bodů do gamerscore v úrovni Egg School. Stačí 30krát za sebou zmáčknout obě analogové páčky a udělat rychlou otočku.

PEKELNÉ OHNĚ

Dosáhnout 10 000 stupňů v úrovni Roller Coaster je jednoduché, jakmile si uvědomíte, že musíte oproti ostatním úrovním zvolit jiný přístup. Používejte láhve s omáčkou tabasco jako checkpointy po kavárně – jakmile hrozí srážka se studeným předmětem, okamžitě použijte rychlou otočku. Až se vykutálíte ven, zaměřte se na hořící polena a prskavky, aby se teplota vašeho katamari vyšroubovala do pekelných hodnot.







DETAILY

FOOTBALL MANAGER 2008

VYDAVATEL: SEGA

VÝROBCE: SPORTS INTERACTIVE

POČET HRÁČŮ: 1

XBOX LIVE: 2–8

V PRODEJI: DUBEN

CENA: 1 799 KČ

»Nikde jinde není hra tolik postavena na vašem pohodlí. Na verzi pro Xbox to ale není znát«

Football Manager 2008

Nejdou vám k sobě strategie a herní konzole? Doba xboxového pravěku dolehla i na fotbalové manažery

AUTOR: Kamil Gric

ČERVENÝ TRPASLÍK měl prý nalétáno přes 3 milióny světelných let. To moje kariéra v nekonečném Football Manageru 2008 trvá pouhých 120 hodin. Za tu dobu jsem zažil stejně napínavé, vyčerpávající i nervy drásající dobrodružství jako smradlavý Lister s otrapou Rimmerem. Výhru v české lize i poháru za domovské Brno, přestup do anglické Premier League, úspěšnou misi Sunderlandu v cestě zpět do první ligy a následný boj o ligový titul. Všechny zkušenosti jsou vám ale k ničemu, když zaklapnete víko od notebooku a vezmete do rukou xboxový ovladač.

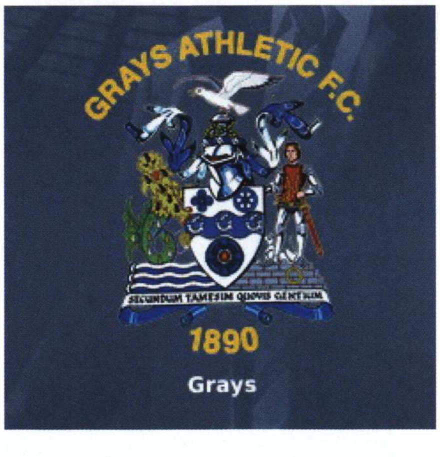
Rázem se ocitnete v jiném světě. K pohybování po soupiskách či jiných výpisech využíváte levý analog, pravým pohybujete s vodítkem na stránce podobně jako v starém dobrém IE. Pro aktivaci voleb poslouží pravý trigger a potvrzení přes A. Horší je to s pohybem v menu, který byl znatelně zjednodušen a přepracován. Žádné zdvojování jako na PC, kde jste mohli k řadě voleb přistupovat přes ikony i horní textové menu: dokonce zde žádné ikony neobjevíte. Nahrazují je textové záložky, po nichž se pohybujete pomocí bumperů. Nic naplat, chce to zvyk. Stejně jako skutečnost, že řada voleb není tam, kde bývala.

Řada věcí obecně není tak, jak by fanoušci čekali. A přitom jde o zdánlivé detaily. Na rozdíl od PC verze chybí několik stabilních mezí při určování výše přestupného či platu, a tak se musíte z částky 0 prokousávat na 10 milionů hloupým pomačkáním analogu. Mnoho odkazů ve stránkách nefunguje nebo je nesprávně zobrazeno, jindy si běžná volba vyžádá o 2 až 3 kliknutí více. Nikde jinde není hra tolik postavena na pohodlí a provázanosti jednoho prvku s druhým. Na verzi pro Xbox to ale není znát.

Oproti PC verzi se v té xboxové razantně hýbalo se statistikami hráčů i soupiskami. Kdo by čekal zdokonalení již dokonalého, bude překvapen. Mnohé nedostatky zůstaly (že má Rosický v Arsenalu plat 27 tisíc liber týdně, věřit nemůžeme), jiné byly odstraněny (Luboš Kalouda už není Pavel), subjektivně bych si ale dovolil tvrdit, že jich přinejmenším stejné množství přibylo. Speciálně v případě hráčů, kteří v posledních týdnech změnili dres. Věděli jste, že si Frankfurt cení Martina Fenina na pouhých 80 tisíc liber? Buď nám Teplice lhaly, nebo se někdo šeredně spletl…

Těžko se pak věří tomu, že je Football Manager 2008 tím nejlepším, co může žánr nabídnout. Hra sama o sobě by sahala k devítibodové hranici díky vylepšení předzápasové přípravy i pozápasové analýzy, obrovskému záběru a dlouhotrvající zábavě. Poprvé jsme se setkali s hodnocením vaší práce od fanoušků i vedení, poprvé nabízí výměna hráčů všechny možnosti, o něž jsme byli doposud ochuzeni. Na Xboxu se autoři dokonce pokoušejí o multiplayer, který by mohl být příjemným záchvěvem jinak pochybné konverze. Hra více hráčů ale není dořešena (chybí systém vyhledávání vhodných protivníků) a zároveň není řízena žádnými pravidly. Nebo se vám chce u konzole dvacet minut čekat, než si soupeř navolí oblíbenou strategii?

Jednou větou: Problémem není hra, ale zmršená konverze. Sorry hoši, ale tomu se říká „prokaučovaný" zápas.



Grays

XBOX 360 VERDIKT

FOOTBALL MANAGER 2008

- ✓ Nejpropracovanější manažer vůbec
- ✓ Spousta skvělých inovací
- ✓ Pokus o multiplayer
- ✗ Zpackané ovládání
- ✗ Pochybná aktualizace soupisek
- ✗ Nedořešená hra více hráčů

HODNOCENÍ

OTÁZKOU NENÍ, ZDA ZVOLIT FM2008, NEBO KONKURENCI. SPÍŠE SE PTEJTE, ZDA MÁTE DOSTATEK TRPĚLIVOSTI NA ZDLOUHAVÉ OVLÁDÁNÍ VERZE NA XBOXU.

6.5

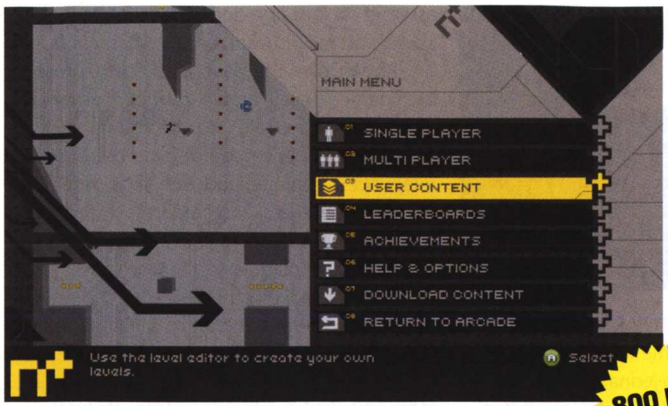
N+

Přelez, přeskoč, hlavně nepodlez!

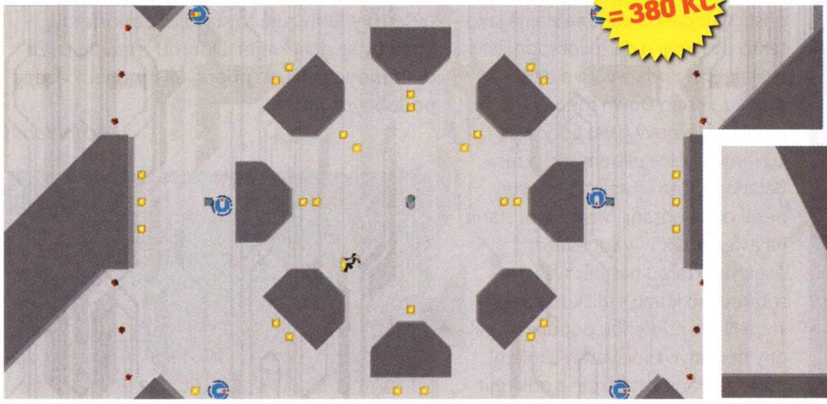
POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: SLICK ENTERTAINMENT INC. **VÝROBCE:** METANET SOFTWARE INC. **POČET HRÁČŮ:** 1 – 4 **V PRODEJI:** OD 20. ÚNORA **CENA:** 800 MP



800 MP = 380 KČ



JSOU PŘÍPADY, kdy není dobré dát na první dojem. Přestože N+ vypadá, jako by propadl časoprostorem z éry prvních osmibitových počítačů, pod syrově schématickou vizuální krustou se skrývá nečekaně chytlavá a zábavná záležitost. Herní princip je velmi jednoduchý – hlavní hrdina (případně hlavní hrdinové – vedle online hry je možné zápolit i lokálně) musí bez kolize s nepřátelskými objekty či střemhlavého pády z výšky najít cestu z herní obrazovky, aby si otevřeli cestu do další úrovně. První překvapení čeká na hráče zmlsaného detailní nextgen grafikou v okamžiku, kdy vezme joypad do ruky a pohne s ústřední herní postavou. Mrštný ninja je rozanimovaný naprosto fascinujícím způsobem a škála jím ovládaných pohybů a dechberoucích akrobatických kousků je naprosto impozantní a v ničem si nezadá s například hbitou slečnou Croftovou.

Rychlost reakcí ovšem sama o sobě k vítězství nevede – stejně důležitou roli hraje v N+ důmyslné plánování optimální herní cesty. Teprve efektivní kombinací těchto dvou elementů dosáhnete uspokojivých výsledků. Tvůrčí typy jistě uvítají přítomnost vydařeného editoru, v němž není sebemenší problém navrhovat (a případně i sdílet online) nové herní mapy. A propos úrovně: v plné verzi jich naleznete na čtyři sta (!), jejichž zdolání vás bude stát absolutně neodhadnutelné množství hodin i nefalšovaného hráčsky motivujícího hněvu. Nepamatuji si, že bych se u některé hry v posledních letech emotivně vyčerpával (rozuměj, zuřivě vyvztekával) jako u N+. Jako by se vrátily! Staré dobré časy! :)

Václav Valeš

XBOX 360 VERDIKT

VYDAŘENÁ ORIGINÁLNÍ PLOŠINOVKA, KTERÁ DOKONALE PROVĚŘÍ JAK RYCHLOST VAŠICH REAKCÍ, TAK I DEDUKČNĚ PLÁNOVACÍ SCHOPNOSTI. DEMOVERZE JE KE STAŽENÍ ZDARMA, TUDÍŽ NEZÁVAZNÉ VYZKOUŠENÍ JE NAPROSTOU POVINNOSTÍ.

8.6

TiQal

Tetris s power-upem

POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: SLAPDASH GAMES, LLC **VÝROBCE:** SLAPDASH GAMES, LLC **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **V PRODEJI:** ANO **CENA:** 800 MP

JE SKORO K NEVÍŘE, kolik různých klonů jedné hry je možné vymyslet. Kde vlastně končí pojem „klon" a začíná pojem „žánr"? Doom, Dune 2 nebo Tomb Raider by nejspíš mohli vyprávět. Pomineme-li výše zmíněné, patří mezi další nejčastěji kopírované herní vzory dozajista Tetris. Kdo by to byl řekl, že v roce 2008 bude mít výtvor Alexeje Pažitnova příběh hodný epického hollywoodského trháku od Mela Gibsona, přitom nadupaný akcí až po okraj?

Ještě řekněte, že to nesedí: vaše domovská vesnice TiQal je ohrožována zvůlí vyšší moci zla, a tak se musíte vydat na dobrodružnou cestu za záchranou své domoviny. Přesně stodvacetkrát za sebou na vás čeká jedno a to samé. Stále rostoucí zeď z barevných kostek nikdy nesmí dosáhnout vrcholu – musíte pokládat nové bloky právě tak, abyste získali co nejvyšší skóre a co nejvíce power-upů.

Na rozdíl od klasického Tetrisu je TiQal orientován spíše horizontálně než vertikálně a nová kostička padá teprve tehdy, když ji shodíte. Mezitím ale zeď roste do výšky. Čím více barevných kostek k sobě naskládáte, tím lepší power-up můžete získat. Hra tím dostává mnohem akčnější spád, a přestože vás dopředu žene pouze pomalu se zvyšující zeď, neustále vám bude žilami proudit příjemný mírný adrenalin. Že se do pár let dočkáme filmové adaptace TiQalu, o tom dnes nejspíš pochybuje jen málokdo. Na režii tipujeme Jamese Camerona, v záloze možná čeká Michael Bay.

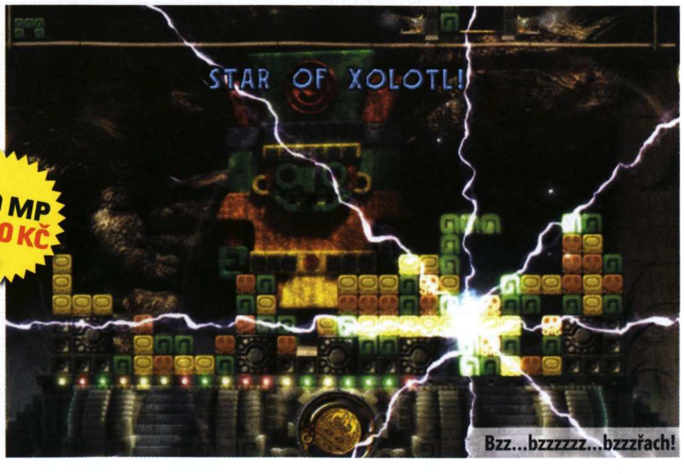
Do hry se překvapivě rychle dostanete a ona si vás jako bájná Medúza na překvapivě dlouho omotá kolem prstu. Není komplikovaná, není ani náročná, je prostě příjemně zábavná... to zní jak z nějaké reklamy, co?!

Petr Urban

Jaguáří úder zničí všechny kostky jedné barvy

V průběhu hry objevíte také některé speciální předměty

800 MP = 380 KČ



Bzz...bzzzzzz...bzzzřach!

XBOX 360 VERDIKT

PŘÍJEMNĚ ZÁBAVNÝ, ALE ZÁROVEŇ NENÁROČNÝ AŽ ODDYCHOVÝ KLON TETRISU. DOPORUČUJE SEDM A PŮL KOSTIČEK Z DESETI.

7.5

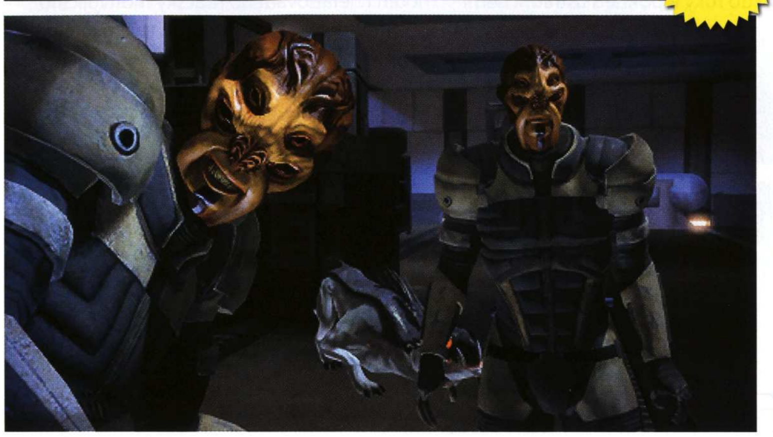
Mass Effect: Bring Down the Sky

POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VÝROBCE: BIOWARE CORP. **ŽÁNR HRY:** VESMÍRNÉ RPG **CENA:** 400 MP

Nasaďte si přilbu, naskočte do své lodě a nakopejte zadky šmejdu z vesmíru, který chce zabít miliony nevinných. Jednoduché, že?



400 MP = 190 KČ

TENTO HUTNÝ PŘÍDAVEK představujeme v samostatné části, protože si to jednak svým obsahem zaslouží a také představuje předvoj příštích dodatků, které se stejně jako tento postarají o další dobrodružství velitele Sheparda a vám o další zábavu. „Bring Down the Sky" představuje nový galaktický svět, kterému vládne extremistická rasa Batarianů. Tito vesmírní teroristé nezákonně obsadili vesmírnou stanici na asteroidu X57 v souhvězdí Asgardu, kterou nasměrovali do srážkového kurzu s blízkou kolonií Terra Nova osídlenou populací 4 miliony nevinných lidí. Vaším úkolem bude zabránit katastrofě a odklonit asteroid od místa předpokládané srážky, popř. zlikvidovat teroristickou bojůvku Batarianů.

Bring Down the Sky přináší novou úroveň, která je sice docela krátká (nezabere více než 2–3 hodiny hraní), ale o to více sází na skvělou atmosféru a hlavně napětí. Pokud nebezpečný úkol úspěšně splníte, obdržíte jako odměnu navíc 50 bodů do svého gamerscore. Pro spuštění přídavku ale musíte mít nejdříve přístupnou mapu galaxie, která se vám odemkne po dokončení pasáže v Citadele. Pak už jen stačí zaměřit pohled na Mléčnou dráhu (Milky Way), kde uvidíte ikonu označující nebezpečný asteroid X57. Na jednu stranu je tato odbočka hlavní kampaně docela krátká, ovšem vynahrazuje to strhující atmosférou, která by se dala krájet. Dobrou zprávou je, že do budoucna tvůrci připravují mnohem více podobných úrovní.

Michal Jonáš

XBOX 360 VERDIKT

SLOVNÍ VERDIKT: ZNAMENITÁ A ŘÁDNĚ AKČNÍ PRÁCIČKA PRO VELITELE SHEPPARDA, KTERÉ MŮŽEME VYTKNOUT POUZE JEJÍ RELATIVNÍ KRÁTKOST. ZA DVOJNÁSOBNÝ ČAS HRANÍ BYCHOM SE URČITĚ NEZLOBILI.

9.0

Bliss Island

Staňte se na chvíli Nosálem!

POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: POMPOM **VÝROBCE:** CODEMASTERS ONLINE **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **V PRODEJI:** ANO **CENA:** 400 MP

ALE OPRAVDU JEN NA MALOU CHVÍLI. Protože za jen o něco málo delší chvíli by vám mohla dojít trpělivost a měli byste chuť provést svému Xboxu něco, čeho byste vzápětí litovali. O čem to mluvím? Přeci o malých chlupatých hrdinech nové arkádové hříčky Bliss Island!

Jedná se o kompilaci původně PCčkových freewarových her, jejichž společným jmenovatelem jsou malé chlupaté potvory, nápadně připomínající Q-berta. Dlouhý nos jim funguje podobně jako hloupý automatický hráč tenisu, který je čas od času vidět v mafiánských filmech jako věrný spoluhráč všech opravdových špatňáků. Stručně řečeno, Zwoophové, jak se herní potvory v Bliss Island nazývají, dokáží pomocí gigantické nozdry vyfrkovat vzduch takovou rychlostí, že jim mohou změnit dráhu okolo se kutálejícího objektu. Příkladným vzorem je kulička.

Ano, něco takového by teoreticky mohlo být zábavné a vtipné. Samotná idea veverek s obrovským nosem je poměrně zábavná. Bohužel, realizace nápadu neproběhla v případě vývojářů ze studia PomPom zrovna slavně, spíš naopak. Prapodivné ovládání, velice jednoduchá grafika i zvuky, nedotažené levely a obtížnost, vlastně téměř úplně všechno na Bliss Islandu kazí jakýkoliv dojem. Sensibilnější jedinci dokáží zrádnost hry vytušit už od první obrazovky a okamžitě mačkají oranžové tlačítko.

Petr Urban

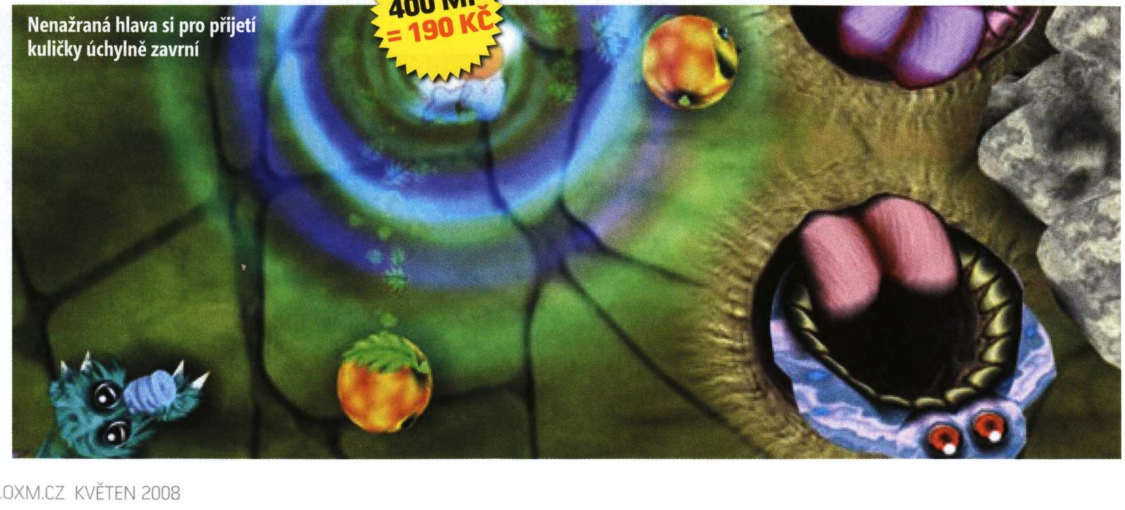
XBOX 360 VERDIKT

SBÍRKA NĚKOLIKA OPRAVDU ŠPATNÝCH MINIHER S RÁDOBY-VTIPNÝMI NOSÁLY V HLAVNÍ ROLI. PALEC DOLŮ.

2.1

Tak panimámo, kam to mám fouknout tentokrát?

400 MP = 190 KČ



Nenažraná hlava si pro přijetí kuličky úchylně zavrní

CO SE DĚJE V TRÁVĚ

ANEB CO ZAJÍMAVÉHO SE URODILO NA XBOX LIVE

AUTOR: Michal Jonáš

Tento měsíc byla opět úroda stahovatelného obsahu na Xbox Live Marketplace opravdu bohatá, takže jsme museli vybírat pečlivěji než jindy. Následující přehled je ale jistě vyčerpávajícím seznamem toho nejlepšího, co se za poslední týdny od minulého čísla objevilo ke stažení. Dobrou zprávou je, že i v dubnu nechybí nabídka přídavných rozšíření a balíčků nabízených zcela zdarma. Tak si pojďte vybrat!

ACE COMBAT 6: NOVÉ LETOUNY A BITVY

VÝROBCE: NAMCO

ŽÁNR HRY: LETECKÁ ARKÁDA

CENA: ZDARMA/200–400 MP

I v tomto měsíci nechybí další hutná várka ještě novotou vonících přídavků pro výbornou leteckou arkádu. Tradiční je již pravidelné uvedení jednoho letounu zadarmo. Tentokrát si můžete bezplatně stáhnout F-22 Raptor v kamufláži letky Gryphus. Zmínit se musím také o několika dalších nových kamuflážích, ale ty jsou pro stále stejné letouny. Zajímavější je dvojice upravených misí, přičemž tou první je předělaná druhá úroveň do extra tuhé obtížnosti s několika novými úkoly. Za stejnou cenu 300 bodíků si stáhnete i kooperativní úroveň až pro kvarteto hráčů, kde máte společně za úkol zlikvidovat známý monstrózní kanón ze singleplayerové kampaně.

– 60 % +

CALL OF DUTY 4: VARIETY MAP PACK

VÝROBCE: INFINITY WARD

ŽÁNR HRY: AKČNÍ 3D STŘÍLEČKA

CENA: 800 MP

Nový přídavný balíček pro oblíbenou Call of Duty 4 v době psaní tohoto článku sice ještě nevyšel, ale mělo by se tak stát již v průběhu tohoto měsíce. Přídavek obsahuje čtvero nových multiplayerových map. Zajímavé ale je, že některé lokace nepochází z plné hry, ale byly nově vytvořeny. Z obsahu bych vyzdvihnul zejména noční Čínskou čtvrť a působivá bude jistě i bitva v telekomunikační věži s televizními studii. Pokud si zakoupíte novou edici CoD4 – Game of the Year, mapový balíček si budete moci stáhnout zadarmo.

– 80 % +

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2: CO-OP COLLECTION 2

VÝROBCE: UBISOFT

ŽÁNR HRY: AKČNÍ 3D STŘÍLEČKA

CENA: 400 MP

Druhá kolekce pro kooperativní hru opět sahá do historie série GRAW, kde se inspirovala novou kampaní s pěti úrovněmi odehrávajícími se na devíti mapách. Přitom dvě jsou zcela nové, zbytek pochází ze starších titulů GRAW. Výzvou bude i další várka osmi achievementů celkem za 125 bodů.

– 100 % +

CHESSMASTER LIVE: CHESS SETS

VÝROBCE: UBISOFT

ŽÁNR HRY: STRATEGIE

CENA: 80 MP

Pokud máte rádi šachy, možná oceníte rovnou pětici nových kabátků pro herní plochu i figurky. Témata jsou inspirována jednak geometrickými útvary, ale také zobrazují tuto deskovou hru v mongolském nebo egyptském stylu.

– 40 % +

UNDERTOW: PATH OF THE ELECT EXPANSION

VÝROBCE: CHAIR ENTERTAINMENT GROUP

ŽÁNR HRY: AKČNÍ ARKÁDA

CENA: 400 MP

Premiérový přídavek do této podvodní střílečky přidává do kampaně pro jednoho hráče pět nových úrovní, stejně jako čtveřici dalších podmořských lokací do multiplayeru. Vzhledem k tomu, že jste nedávno mohli po omezenou dobu stahovat Undertow zadarmo jako omluvu za problémy se službou Xbox Live, je tento balíček určitě výhodnou volbou.

– 70 % +

DARK MESSIAH MIGHT AND MAGIC ELEMENTS: IN GAME CONTENT

VÝROBCE: UBISOFT

ŽÁNR HRY: AKČNÍ ADVENTURA

CENA: 400 MP

Tento hromadný přídavek nabízí nejen několik nových, nicméně blíže nespecifikovaných multiplayerových map vystřižených ze single kampaně, ale také další zbraně a dvě nové třídy postav pro dobrodružství jednoho hráče.

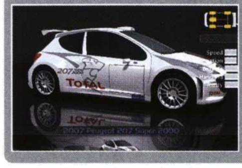
– 50 % +

FORZA MOTORSPORT 2: MARCH CAR PACK

VÝROBCE: TURN 10 STUDIOS

ŽÁNR HRY: AUTOMOBILOVÝ SIMULÁTOR

CENA: ZDARMA/400 MP



Od poloviny minulého měsíce je k mání další měsíční balíček nových vozů do druhé Forzy. Tentokrát jeho garáž obsahuje 12 vozidel a jedno navíc mimo přídavek nabízené zdarma. Je to pěkný Peugeot 207 S2000, což je vítěz prvního ročníku rallye šampionátu IRC pořádaného sportovním kanálem Eurosport. Z balíčku bych vypíchl nádherné kupé Maserati Gran Turismo, které mělo světovou premiéru na předminulém autosalonu v Ženevě a odborníky je bráno jako typický příklad špičkového a funkčního designu sportovního vozu.

– 100 % +

HALO 3: HEROIC MAP PACK

VÝROBCE: BUNGIE STUDIOS

ŽÁNR HRY: AKČNÍ STŘÍLEČKA

CENA: ZDARMA

Tento balíček jsme vám již dříve představovali, stačí si zalistovat únorovým číslem. Původně trojice multiplayerových map stála 800 bodů, ovšem nyní byl přídavek uvolněn k bezplatnému stažení. Proto jej také podruhé uvádíme v tomto přehledu.

– 100 % +

THE DARKNESS: DM_HAUNT MP MAP

VÝROBCE: STARBREEZE STUDIOS

ŽÁNR HRY: HOROROVÁ 3D STŘÍLEČKA

CENA: ZDARMA

Další nová mapa pro multiplayerové hrátky zobrazuje zanedbané předměstí nočního New Yorku a je určena pro módy Death Match a Team Deathmatch.

– 60 % +

TUROK: MULTIPLAYER MAP PACK

VÝROBCE: PROPAGANDA GAMES

ŽÁNR HRY: AKČNÍ 3D STŘÍLEČKA

CENA: 400 MP

Balíček je poměrně obsáhlý, protože obsahuje jednak dvojici zcela nových map do hry pro více hráčů, jednu mapu pro kooperativní mise a konečně i dvě předělané starší lokace z multiplayerové části hry.

– 60 % +

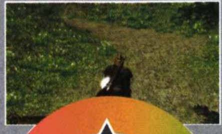
TWO WORLDS: TAINTED BLOOD PACK 1

VÝROBCE: REALITY PUMP

ŽÁNR HRY: RPG

CENA: 600 MP

Na pokračování bude šířen tento přídavek, který v první fázi nabízí čtyři nové multiplayerové mapy s několika novými lokacemi, které nejsou ve hře k vidění. Dobrodruhy jistě potěší i 45 čerstvých questů, skryté bonusové předměty a možnost naučit se pár nových skillů.

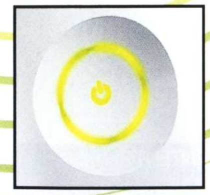


– 50 % +

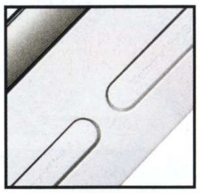
Jump in...

PROZKOUMEJ

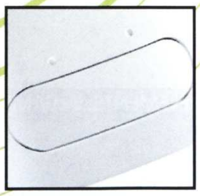
kabát svého Xboxu 360 a všechny jeho kapsy



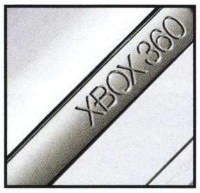
Světelný kruh (světlo života)
Okolo vypínače Xboxu se nachází světelný kruh rozdělený na 4 části, které upozorňují na zapojené ovladače, stejně jako na odpojené kabely a chyby.



Paměťové sloty 888 Kč (64MB verze), 1 199 Kč (512MB verze)
Ukládejte na ně své herní světy, Xbox Live účet a Gamer Profile. Pomocí paměťových karet se tyto informace dají přenést i na jiné konzole. K dostání jsou 64MB a 512MB jednotky. Užitečné zařízení, ale spíše pro rekreační hráče. V porovnání s harddiskem jsou totiž finančně dost nevýhodné.



2 přední USB sloty
Nejlépe využitelné pro drátové ovladače i nabíjení těch bezdrátových (pokud máte Play and Charge kit). Slouží také k připojení fotoaparátů, MP3 přehrávačů, volantů a jiných zařízení. Při nevyužití jsou zakryty pružnou záklopkou.



DVD mechanika
Stříbrná krytka pro Premium konzole a bílá pro Arcade verzi. Otevírá se manuálně, pomocí gamepadu nebo ovladače „remote control". Nikdy nehýbejte s Xboxem, pokud je v mechanice médium!

20GB harddisk (dá se koupit zvlášť) 2 499 Kč
Není nutný – v případě zakoupení Arcade verze Xboxu 360 ho nahradí paměťové karty, ale opravdový hráč pevný disk potřebuje na stahování demoverzí, videí a jiného obsahu z Xbox Live.

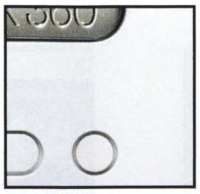
Faceplate od 400 Kč
Nelíbí se vám už barva Xboxu? Pořiďte si nový faceplate, který můžete měnit dle libosti. K dostání je ve spoustě barevných variací zkrášlujících konzoli.

Doporučené doplňky

Play and Charge Kit – 499 Kč
Přestaňte plýtvat AA bateriemi a kupte si tuto věcičku. Nabíjecí baterie a kabel vám dovolí hrát i při nabíjení. Nutnost pro každého pravidelně hrajícího majitele Xboxu 360 s bezdrátovým ovladačem.

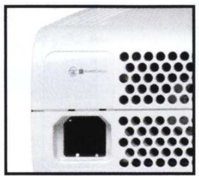
Bezdrátový ovladač – 1 299 Kč
Nejelegantnější funkční gamepad, který kdy člověk vyrobil! Investujte do dvou bezdrátových ovladačů a aspoň jednoho Play and Charge Kitu pro ultimátní herní pohodlí!

HDTV – od 20 000 Kč
Abyste ze svého Xboxu 360 dostali maximální výkon, potřebujete HDTV. Mrkněte se po HD Ready logu, což zaručuje minimálně rozlišení 720p, komponentním vstupu a po 10ms nebo nižší odezvě.



Synchronizační tlačítko
Zmačkněte tohle tlačítko na Xboxu 360 a na bezdrátovém ovladači, čímž obě zařízení propojíte a můžete hrát. Užitečnost této hračičky poznáte, když si váš kamarád přinese svůj bezdrátový ovladač na multiplayerový dýchánek.

A/V Out
Připojí váš Xbox 360 k televizi či k hi-fi věži kvůli audiu a obrazu zvlášť. Slouží také jako výstup pro VGA, komponentní nebo kompozitní kabel, optické audio, RCA stereo a u Elite HDMI (podle toho, jaký kabel použijete).



Síťový vstup
Sem připojujete Xbox 360 ke zdroji napájení. Pamatujte, že zdroj (familiárně označovaný jako „cihlička") musíte mít na dobře větraném místě!

Slot pro Wi-Fi adaptér a USB port
Wi-Fi adaptér se zapojuje do tohoto slotu. Stejně tak do něj připojujete HD DVD mechaniku, pokud ji máte. Vzadu najdete ještě jeden USB port vhodný třeba pro připojení kamery Vision, aby zbytečně nezaplácávala přístupnější konektory na přední straně Xboxu.

HDDVD mechanika – 4 999 Kč
Protože je vaše mašina už teď plná pokročilých grafických technologií, stačí vám jen dokoupit HDDVD mechaniku, a z Xboxu máte rázem supermoderní přehrávač, za který byste jinak zaplatili o několik tisícikorun více.

Ethernet port
Pokud nemáte doma bezdrát, ale jen optickou síť, připojíte k ní svou konzoli právě díky tomuto portu a pak už jen brouzdáte na Xbox Live. Slouží také ke spojení dvou Xboxů 360 pro hraní přes System Link (což lze i bezdrátově).

Základní dilema

Xbox 360 Arcade – 5 990 Kč

» Bezkonkurenční cena a možnost hrát veškeré hry na Xboxu 360. Navíc zdarma 5 arkádovek
» S bezdrátovým ovladačem, kompozitním kabelem a paměťovou kartou

Xbox 360 Premium – 7 490 Kč

» Nejlepší poměr cena/výkon
» S bezdrátovým ovladačem, 20GB harddiskem a komponentním kabelem
» Nově i jako vánoční balíček s dvěma hrami

OXM přehlídka hardwaru

Všechen nadstandard, který potřebujete k opravdové herní extázi. S těmito oficiálními specialitami se nemůže nic měřit.

Nejzajímavější novinkou posledních měsíců je bezesporu vydání Xbox 360 Elite, černé konzole se 120GB pevným diskem! Elite nabízí plnou podporu HDMI a zajistí vám spoustu volného místa potřebného pro dema, uložené pozice a další. Už nikdy žádné otravné mazání!

Xbox 360 Elite
9 999 Kč
» Konečně v černém
» Velký 120GB pevný disk
» Černý bezdrátový ovladač, černý headset a černý HDMI kabel

Xbox 360 Play and Charge Kit (černý) 599 Kč

» Pro ty, kteří chtějí, aby jim vše sedělo k nové Elitní konzoli
» Samozřejmě funguje i s Core a Premium jednotkami, pokud je budete chtít mixovat

Xbox 360 Messenger Kit
1 199 Kč

» Zastrkává se do spodní části ovladače
» Funguje jako klasická klávesnice, jen je více kompaktní
» Podsvícená klávesnice pro psaní před domácím kinem a v temných místnostech

Barevné bezdrátové ovladače
1 299 Kč

» Dostupné v růžové, ledově modré a vojenské modré barvě a také dva druhy ovladače Halo 3 Special Editon
» Fungují se všemi modely Xboxu 360

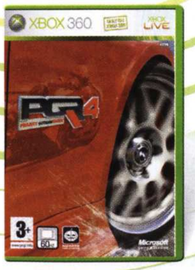
Halo 3 Xbox 360 (Mongoose Edition)
11 990 Kč

» Obsahuje 20GB pevný disk, bezdrátový ovladač ve stejné zeleno-zlaté barvě jako konzole, HDMI a Play and Charge kit. Funguje se všemi výše jmenovanými příslušenstvími

Jump in...

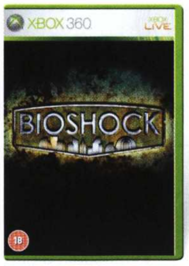
JASNÁ VOLBA

Nenechte si ujít ty největší herní hity pro Xbox 360!



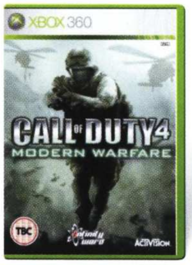
Project Gotham Racing 4
HODNOCENÍ: 8,1
Ni déšť, ni mráz nezastavil Project Gotham Racing 4 před tím, aby se stala nejlepšími arkádovými závody.

Elder Scrolls IV: Oblivion
HODNOCENÍ: 9,1
Bezkonkurenční RPG, které vám doma zkrátka nesmí chybět!

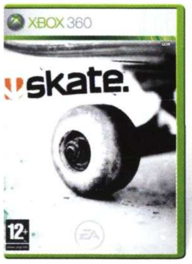


BioShock
HODNOCENÍ: 9,2
Návrat do utopického světa nemusí být doprovázen nadšeneckým dobrodružstvím. Těšte se na nabitou akci s RPG prvky.

The Orange Box
HODNOCENÍ: 9,4
Zní to jako lákadlo velkých obchodů s potravinami. Ovšem tři za cenu jedné platí i v případě reedice Half-Life 2.



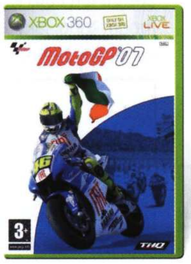
Call of Duty 4
HODNOCENÍ: 9
Call of Duty se konečně vymanil ze stereotypu druhé světové války. Své pěšáky nyní provedete po scenériích Středního východu.



Skate
HODNOCENÍ: 8,9
Nejlepší skejťácký simulátor, který zbořil dlouholetou nadvládu legendy jménem Tony Hawk.

Lost Odyssey
HODNOCENÍ: 8,9
Prožijte si tisíciletý příběh Kaima Arognara v dalším epickém japonském RPG, které mají na svědomí ta nejzvučnější jména s Hironobu Sakaguchim v čele.

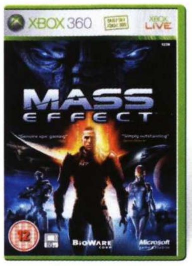
Rainbow Six Vegas 2
HODNOCENÍ: 8,9
Nové pokračování takticko-akční série nás opět přivádí do proslulého města hříchu Las Vegas. Místo mincí do automatu však budete sázet kulky do teroristů. A po pravdě, je to i větší zábava.



MotoGP '07
HODNOCENÍ: 8,2
Zřejmě nejlepší simulátor motocyklového šílenství sklidil v řadách recenzentů i hráčské veřejnosti velký úspěch.

Virtua Fighter 5
HODNOCENÍ: 9,1
Není jednodušší cesty, než si vyřídit účty s nepřítelem z Ameriky nebo Austrálie. Jak? Prostřednictvím Virtua Fighter 5.

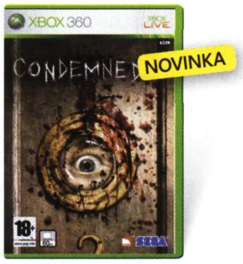
Forza Motorsport 2
HODNOCENÍ: 9
Forza 2 je takřka bezchybný automobilový simulátor, který reálně (a přitom zábavně) zachycuje prostředí závodních okruhů od A do Z.



Mass Effect
HODNOCENÍ: 9,3
Neřízená střela novodobých her přistála na konzoli Xbox 360! Kombinace RPG prvků s ryzí akcí nekompromisně udává směr ostatním vývojářům.

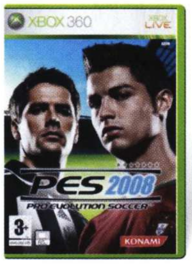
Blue Dragon
HODNOCENÍ: 8,4
Samotný pán Final Fantasy stvořil exkluzivně rozsáhlé pohádkové RPG. Nenechte si ujít výlet do země magických stvoření.

FIFA 08
HODNOCENÍ: 8,2
Vybudujte si kariéru nejlepšího trenéra a hráče současně v jedné z nejlepších fotbalových her současnosti!

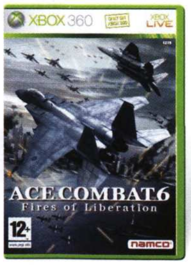


Condemned 2: Bloodshot
HODNOCENÍ: 8,6
Syrový brutální horor se vrací, aby zahnal slabší jedince do bezpečí pod peřinu či mamince za zástěru. Zfetované lidské trosky se už nemohou dočkat, až jim zmasakrujete obličeje olověnou trubkou.

Eternal Sonata
HODNOCENÍ: 8
Kdo by neznal slavného skladatele Fréderica Chopina, nechť si opráší své hudební znalosti. V jeho kůži se totiž ocitnete prostřednictvím tohoto klasického RPG.



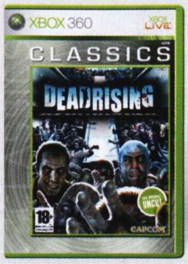
Pro Evolution Soccer 2008
HODNOCENÍ: 8
Jaký je hlavní rozdíl mezi FIFA 08 a Pro Evolution Soccer 2008? Pouze ve stanovených prioritách. Jinak jsou oba tituly brutálně návykové.



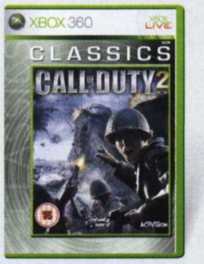
Ace Combat 6
HODNOCENÍ: 8,4
Hladoví virtuální piloti mohou opět nasytit svá prázdná břicha. Letadla z Ace Combat 6 už čekají na startovní dráze.

ZLEVNĚNÉ KLASIKY PRO XBOX 360

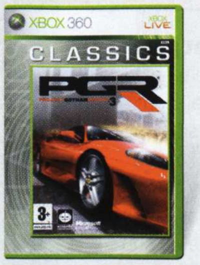
Ghost Recon Advanced Warfighter
HODNOCENÍ: 9
Akční střílečka z blízké budoucnosti i s odstupem času dokazuje, že stále nepatří do starého železa.



Dead Rising
HODNOCENÍ: 8,1
Jak to skončí, když chce horlivý novinář ulovit „velrybu"? Nemá někdo chuť na mozeček?

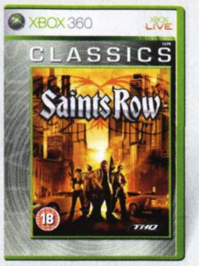


Call of Duty 2
HODNOCENÍ: 9,1
Vynikající akční hra, zařazená do prostředí druhé světové války, vás doslova vrhne do vřavy.



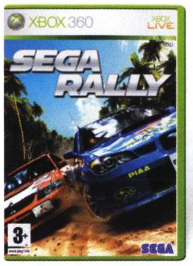
Project Gotham Racing 3
HODNOCENÍ: 8
Široká nabídka burácejících motorů se snoubí s inovativním systémem závodění právě v Project Gotham Racing 3.

Kameo: Elements of Power
HODNOCENÍ: 8
Kvalitních akčních adventur za zvýhodněnou cenu je na trhu žalostně málo. Kameo jim napravuje reputaci.

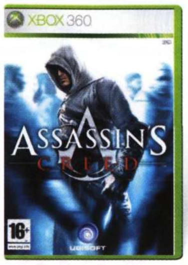


Saints Row
HODNOCENÍ: 7,8
Gigantické město Southern Cross, svoboda pohybu jako v GTA a pár „cool" vychytávek. Mňamka.

Lego Star Wars: The Complete Saga
HODNOCENÍ: 8
Umělohmotní panáčci v hábitech se dočkali své vlastní kompilace. K původním dvěma dílům samozřejmě přibyly další bonusy.

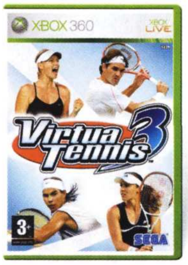


Sega Rally
HODNOCENÍ: 7,7
Arkáda jako řemen. Tímto titulem se může pyšnit Sega Rally Revo, jejíž misky vah rapidně směřují k pozici „maximální zábava".

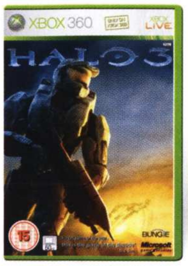


Assassin's Creed
HODNOCENÍ: 8
Simulátorem roku v kategorii zlodějství se stává Assassin's Creed. Jeho koníčky? Špehování, zabíjení, akrobatické sestavy a splynutí s davem.

NHL 08
HODNOCENÍ: 8,7
Rok se s rokem sešel a EA Sports opět drancuje soukromé životy fanoušků hokeje. Mód kariéry vám totiž nedá spát.

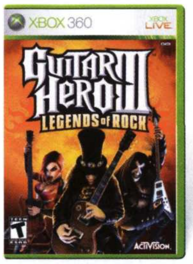


Virtua Tennis 3
HODNOCENÍ: 9
Plahočení se za malým, kulatým nesmyslem? Proč ne, když po kurtě pobíhá řada sličných tenistek reálných jmen.

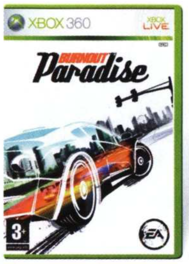


Halo 3
HODNOCENÍ: 9,3
Halooo, halooo! Je tu třetí Halo, aneb pokračování jedné z nejelitnějších first person akcí na celém širém světě.

Fight Night Round 3
HODNOCENÍ: 8
Zde je popisek snadný: Nejlepší boxerská hra současnosti pro Xbox 360. Teď už stačí jen zasadit pořádný knockout.



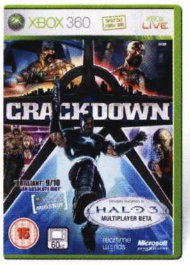
Guitar Hero III
HODNOCENÍ: 8,1
Jsou věci, jejichž návykovosti neporozumíte. Hrát si na kytaristu prostřednictvím Xboxu 360? A proč ne?!



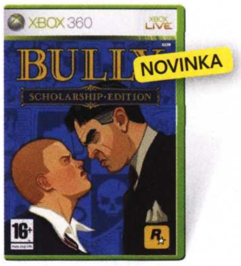
BURNOUT PARADISE
HODNOCENÍ: 9,2
Monstrózní motorový masakr. Paradise City se stává obrovským hřištěm pro vaše automobilové destruktivní hrátky.

Army of Two
HODNOCENÍ: 8,3
Ryze kooperativně orientovaná hra vás seznámí s dvojkou nekompromisních žoldáků v jejich cestě za vyčistěním teroristického šmejdu. Máte-li po ruce kamaráda, nenechte si Army of Two ujít.

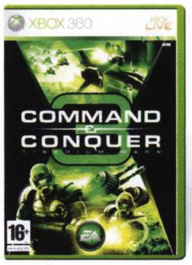
Gears of War
HODNOCENÍ: 9,3
Vydařená akční hra postavená na Unreal 3 enginu zaručuje zábavu a strhující podívanou v jednom. Znáte lepší variantu, která připoutá na dlouhé večery?



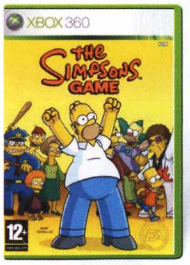
Devil May Cry 4
HODNOCENÍ: 8,7
Lov na démony právě začíná, přidejte se. Devil May Cry 4 nabízí étericky čistou akční rubanici v tom nejstylovějším kabátku.



Bully: Scholarship Edition
HODNOCENÍ: 8,2
Chození do školy (a za školu) nikdy nebylo zábavnější. Jimmy Hopkins má před sebou celý rok na vyvádění lumpáren, balení spolužaček, šikanování šprtů a hlavně plnění roztodivných úkolů v této odlehčené verzi GTA.

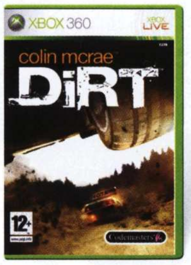


Command & Conquer 3: Tiberium Wars
HODNOCENÍ: 8,3
Jeden z největších průkopníků svého žánru nezklamal ani posledním přírůstkem Tiberium Wars. Král je mrtev, ať žije král také na Xboxu 360.



The Simpsons Game
HODNOCENÍ: 7,7
Simpsonovi udělali rozruch nejen v kinech, ale i na Xboxu 360. Parodování „konkurenčních" her zvládá potrefená rodinka dokonale.

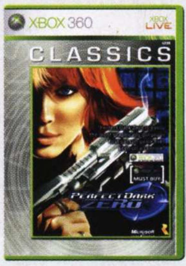
NBA 2K8
HODNOCENÍ: 8,6
2K Games předvedli, že dokáží konkurenčním EA Sports nadělit hezkých pár košů navíc. Nikde nenajdete víc naleštěné virtuální palubovky.



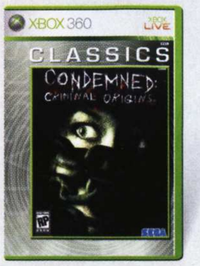
Colin McRae: Dirt
HODNOCENÍ: 8,1
Nejdelší rallye série pro Xbox se opět vrací na místo činu. Tentokrát prověříte špičkové závodní speciály na bahnitých tratích.

Viva Piñata
HODNOCENÍ: 8,2
To nejroztomilejší, co si můžete na Xboxu užít. Plyšová zvířátka Piñata navíc nejsou pouze pro děti.

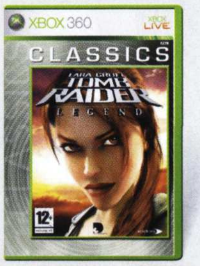
Dead or Alive 4
HODNOCENÍ: 9
Dead or Alive 4 oproti předchůdci doznal pouze minimum změn. I to však fantastické bojovce stačilo k úspěchům.



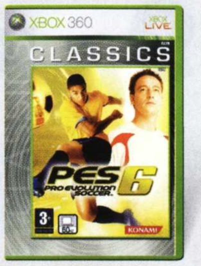
Perfect Dark Zero
HODNOCENÍ: 8,4
Hlavní hrdinka first person akce Perfect Dark Zero si s nikým nezadá. Dokonale ovládá zbraně. Odzbrojí i její pohled.



Condemned: Criminal Origins
HODNOCENÍ: 8,2
Proč ve městě stoupá kriminalita a počet obětí, zdá se, nemá konce? Podobnou otázku řeší agent FBI, jehož kvér nezná bratra.



Tomb Raider Legend
HODNOCENÍ: 8
Nejpevnější poprsí Lary Croft. Nejostřejší kulky. Nejlepší Tomb Raider, co kdy spatřil světlo světa.



Pro Evolution Soccer 6
HODNOCENÍ: 8,3
Předchůdce jednoho z nejlepších fotbalových simulátorů současnosti. Pravda, FIFA mu byla vždy v patách.

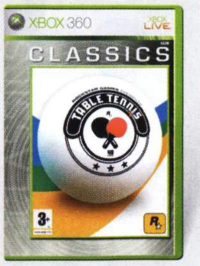


Table Tennis
HODNOCENÍ: 7
Stolní tenis od autorů GTA? Proč ne. Zvlášť, když se tato rozcvička pro nové technologie GTA IV vydařila.

CYBER CAFE

ULTIMATE ONLINE GAMING

10.HODINA
HER A INTERNETU
ZDARMA

VÝHODY PGCC CLUBU,
KAŽDÝ VÍKEND TURNAJE
O SKVĚLÉ CENY A POSTUP
NA FINÁLE MČR V PC HRÁCH...

AMD PG CYBER CAFÉ :

PRAHA PALÁC FLÓRA
- 4. PATRO
PRAHA VILLAGE CINEMAS ANDĚL
- RADLICKÁ 3179/1E
PRAHA OC NOVÝ SMÍCHOV
- 3. PATRO
PRAHA 6 PRODIGY
- MUCHOVA 15
BRNO VELKÝ ŠPALÍČEK
- 1. PATRO
BRNO CENTRUM OLYMPIA
- 1. PATRO
ZLÍN PRIOR ZLÍN
- VE 4.ETÁŽI
LIBEREC - BABYLON
- NÁKUPNÍ MĚSTEČKO
PROSTĚJOV PRIOR PROSTĚJOV
- 1. PATRO

HODINA HER
ANEBO INTERNETU
od 19,- Kč

WWW.PGCYBERCAFE.CZ

AMD 64 Athlon X2 · ATI Radeon Graphics · volný změna k lepšímu · Cisco Linksys · EA Electronic Arts · Xbox 360 · Microsoft · digitex · eset · Doupě · Novinky.cz · pevnost

Tiráž

OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ
web: www.oxm.cz
e-mail: oxm@cpress.cz

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711,
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Holandská 8, 639 00 Brno

TISK Graspo, a. s.

REGISTRACE ISSN 1802-5579, MK ČR E 17602

Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s. Veškerá autorská práva vykonává vydavatel.

Žadná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele. Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.

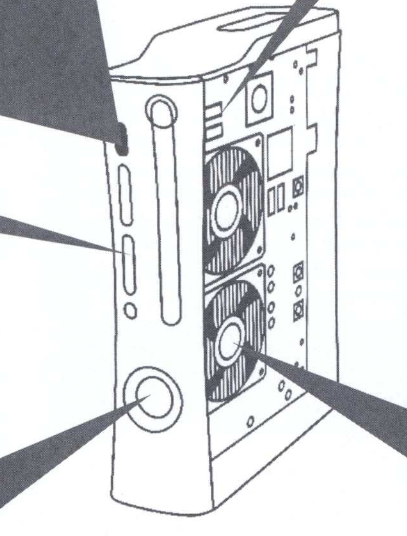
Anglickou a americkou verzi časopisu vydává Future Publishing Ltd, Beauford Court, 30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW.

Články převzaté do tohoto čísla z amerického a britského vydání oficiálního Xbox Magazine (včetně Xbox 360: The Official Xbox Magazine) jsou chráněny autorskými právy Future US, Inc., nebo Future Publishing Limited v roce 2007. Reprodukce a rozšiřování je zakázano. Veškerá práva vyhrazena. Otištěno na základě povolení. Jakékoli reprodukování v jakemkoli jazyce, celku nebo částí, bez předchozího písemného povolení, se výslovně zakazuje.

OXM REDAKCE
Šéfredaktor: Jan Morkes
Zástupce šéfredaktora: Karel Kališ
Stálí spolupracovníci: Martin Boček, J.A. Frost, Matěj Havíř, Michal Jonáš, Ivan Kratochvíl, David Sláma, Michael Stern, Jiří Škrampal, Petr Urban, Tomáš Vrána, Martin Zavřel, Kamil Gric
Ředitel úseku tištěných médií: Michal Politzer
Editace: Matěj Dvořák
Korektury: Zdeněk Dan

SPECIÁLNÍ DÍKY
Anglickému Future Publishing a české herní divizi společnosti Microsoft

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Titulní strana: Jaroslav Novák
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Jan Cága
Marketing: Romana Kavanová, Jana Zavadilová
Produkce: Diana Brabcová
Distribuce: Eva Sedláková



PŘEDPLATNÉ, REKLAMACE
casopisy.cpress.cz
Předplatné a reklamace pro ČR:
bezplatná telefonní linka: 800 11 55 88
(v pracovní dny od 8.00 do 16.30 hodin)
predplatne@cpress.cz
reklamace@cpress.cz
Předplatné a reklamace pro SR:
casopisy@cpress.sk
tel.: +421 244 453 702
reklamace@cpress.sk
Upozornění pro předplatitele:
kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte

INZERCE
Produktový manažer: David Matějíček
Computer Press Praha: Hana Kovářová, Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Petr Ott
Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno: Věra Harvánková
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712
Computer Press Bratislava: Jana Brisudová
(jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contacts: Věra Harvánková
(vera.harvankova@cpress.cz)
Holandská 8, 639 00 Brno, Czech Republic
tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

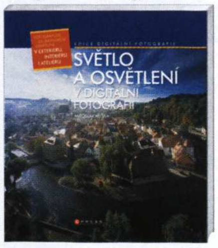
inzerce

knihy.cpress.cz

více než 2 000 knižních titulů v kompletní nabídce e-shopu

Kontakty: http://knihy.cpress.cz • distribuce@cpress.cz • bezplatná linka: 800 555 513 • SMS: 602 773 774 (ve tvaru: kód knihy, počet, jméno, příjmení, ulice, číslo, PSČ, město, heslo)

Světlo a osvětlení v digitální fotografii

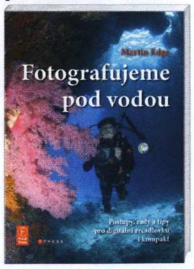


Miroslav Myška

Práce se světlem patří ve fotografii k tomu nejzásadnějšímu. Kniha zkušeného fotografa a pedagoga rozebírá toto důležité téma ze všech stran a připravuje čtenáře na fotografickou praxi. Dozvíte se vše o povaze různých typů světla, o vlivu denní a noční doby na světlo, jeho prostorovém šíření, barevné teplotě nebo o umělém osvětlení. Kniha vám prozradí, jak využít světlo koncertního sálu nebo jaké výhody skýtá formát RAW.

prodejní kód: K1266 **160 stran, 389 Kč/529 Sk**

Fotografujeme pod vodou



Martin Edge

Fotografování pod vodou spojuje sportovce i fotografy. Kniha je opravdu komplexním průvodcem pro fotografování pod vodou. Dozvíte se, jaké vybavení je potřeba, jaké používat filtry, jaké blesky či jakou zvolit citlivost ISO. Dále zjistíte, jak je vhodné komponovat záběr, jakým způsobem se chovat pod hladinou a mnoho dalších praktických informací. Kniha je vhodná pro fotografy s digitálními i klasickými fotoaparáty.

prodejní kód: K1506 **344 stran, 690 Kč/940 Sk**

SLEVA 10 %

uveďte heslo **„XBOX"**
akce platí do 16. 5. 2008

Nelze kombinovat s jinými slevami!

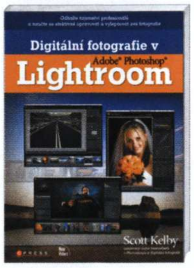
Fotografujeme s filtry

Tomáš Dolejší

Zkušený autor vám představí bohatý svět filtrů a naučí vás s nimi pracovat v praxi.
Zjistíte, jaké filtry lze v které situaci použít, naučíte se uchytit filtr na kompakt nebo zrcadlovku a využívat filtr polarizační, UV, infračervený či filtr pro fotografování slunce a mnoho dalších. Autor vás provede také postupy simulace efektu filtrů na hotových fotografiích ve Photoshopu.

prodejní kód: K1526 **168 stran, 369 Kč/499 Sk**

Digitální fotografie v Adobe Photoshop Lightroom



Scott Kelby

Nejrychlejší způsob, jak využít skvělý Photoshop Lightroom na maximum, je nechat si poradit od Scotta Kelbyho, předního světového odborníka na Photoshop. S pomocí mnoha jednoduchých a názorných postupů, tipů a triků odkryjete nové možnosti využití Lightroomu, díky nimž bude vaše práce s fotografiemi efektivnější a bohatší. Všechny kroky jsou navíc doprovázeny ilustračními obrázky.

prodejní kód: K1552 **416 stran, 590 Kč/800 Sk**

Velká kniha digitální fotografie
3. aktualizované vydání

NOVINKA

P. Lindner, M. Myška
T. Tůma

Již 3. aktualizované vydání celobarevné publikace od špičkových tuzemských autorů podává široký základ znalostí nezbytných pro všechny fotoamatéry. Bude vám skvělým průvodcem pro pochopení funkcí digitálního fotoaparátu. Na množství ukázkových fotografií a jejich rozdílů poznáte mnohé z tajů umění kvalitního fotografování. Velká část je věnována úpravě fotografií v programu Photoshop CS3, tisku, a zálohování na CD.

prodejní kód: K1512 **280 stran, 369 Kč/499 Sk**

www.cpress.cz
vydává Computer Press, a.s.

NAJDETE NA DVD!

AUTOR: Matěj Havíř

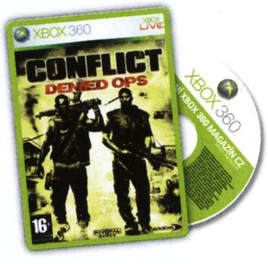
Akce není nikdy dost, na tom se jistě shodneme. A v tomto duchu se nese i aktuální DVD. Jak bývá dobrým zvykem, každá moderní FPS přináší kooperativní hru a nejinak je tomu v Conflict: Denied Ops. Pokud hledáte alternativu k third-person Army of Two, není nic snazšího, než si ji vyzkoušet v naší trial verzi. Konkurenci má i Harry Potter. Spiderwickové jsou mu v lecčems podobní, a tak si své hráče bez problému také najdou. Pokud byste chtěli odreagovat bez proudů krve, zavděčí se vám FIFA 08 nebo zablácené závody Sega Rally. Partička pokeru na závěr nemůže zkazit zhola nic. Tentokrát na našem DVD naleznete pro každého něco!

DVD V ČEŠTINĚ!

Díky spolupráci s tvůrci se nám podařilo jako jedinému oficiálnímu hernímu magazínu v České republice pravidelně lokalizovat DVD do češtiny. Pokud se vám stále zobrazují anglické popisky, přejděte v dashboardu na záložku System, otevřete Console Settings, najděte položku Locale a změňte zemi na Czech Republic.

Víte, že na DVD najdete vedle videí i rozhovory s tvůrci?

DEMOVERZE!
CONFLICT: DENIED OPS



Výbušná akce Denied Ops si bere kooperativní hratelnost z Army of Two a populární hot-swapping z posledního Battlefieldu. Nakolik se tento koktejl povedlo namíchat, můžete zhodnotit v dnešní ukázce.

Dvojici akčních hrdinů představuje Lang, dávající přednost hrubé síle, a Graves, jenž je vybaven odstřelovací puškou. Do boje o získání tajných materiálů od rebelské skupiny, která se schovává v rozpadajícím chrámu, se může připojit i váš kamarád.

Ovládání:

- POHYB
- POHLED/MÍŘENÍ
- (DOLEVA – NAKLONĚNÍ VLEVO, DOPRAVA – NAKLONĚNÍ VPRAVO, NAHORU – NAKLONĚNÍ NAHORU, DOLŮ – NOČNÍ VIDĚNÍ)
- A AKCE
- B ZMĚNA AGENTA
- X NABÍT
- Y INVENTÁŘ
- LT ROZKAZY AGENTŮM
- LB STŘELBA
- RT SEKUNDÁRNÍ STŘELBA
- RB GRANÁTY

THE SPIDERWICK CHRONICLES

Každý komerčně úspěšný film musí mít herní adaptaci. Ta má zaručen nadprůměrný odbyt, ale nikoli také hodnocení. Abyste nekupovali zajíce v pytli, otestujte nový přírůstek do knihovny her inspirovaných filmy v naší demoverzi. Fantasy dobrodružství vám dovolí nakouknout do dvou úrovní. Dokážete najít Simona a splnit další úkoly?

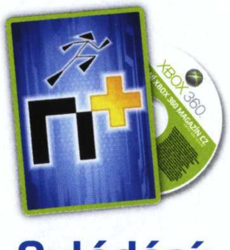
Ovládání:

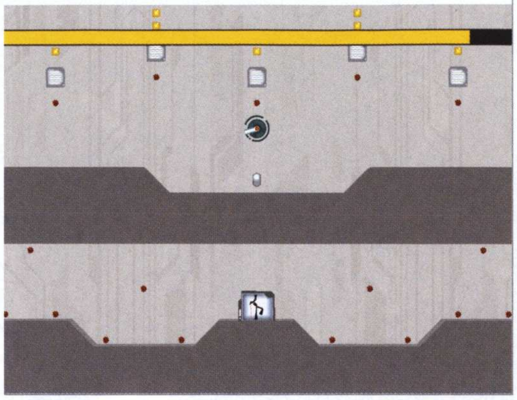
- POHYB
- POHYB KAMERY
- NEVYUŽITÝ
- A HOD
- B NEVYUŽITÉ
- X ÚSKOK
- Y POUŽITÍ

LT NEVYUŽITÉ · RT PŘEPÍNÁNÍ MÓDŮ · LB PŘEPNOUT ZBRANĚ · RB NEVYUŽITÉ

N+

Skákačka ze staré školy. Velmi jednoduchá na ovládání, o něco těžší na zvládnutí. Cílem je dostat se ke spínači otevírajícímu vám východ a pak jím během časového limitu projít – je to jediný způsob, jak uniknout vraždícím robotům. Plná hra nabízí také multiplayer a více jak tři sta úrovní.





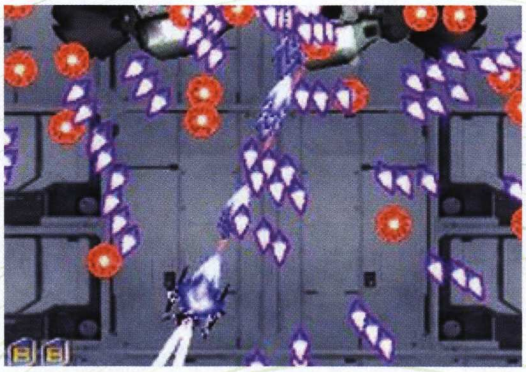
Ovládání:

- POHYB
- NEVYUŽITÉ
- NEVYUŽITÉ
- A SKOK
- B NEVYUŽITÉ
- X NEVYUŽITÉ
- Y NEVYUŽITÉ

LT NEVYUŽITÉ · RT NEVYUŽITÉ · LB NEVYUŽITÉ · RB NEVYUŽITÉ

TRIGGERHEART EXELICA

Lidstvo vyvinulo novou ničivou zbraň Triggerheart – humanoidní zbraňový systém s lidskou osobností. Jestli čekáte nějakou zuřivou akci, jste na správné adrese. Japonská 2D hříčka oblečená do anime grafiky nepohltí svou hloubkou, ale frenetickou akcí plnou výbuchů. Prostřílejte se na konec kola a tam střílejte dál – do závěrečného bosse.



Ovládání:

- POHYB
- NEVYUŽITÝ
- NEVYUŽITÝ
- A STŘELBA
- B ANCHOR
- X NEVYUŽITÝ
- Y NEVYUŽITÝ

LT NEVYUŽITÝ · RT BOMBA · LB NEVYUŽITÝ · RB NEVYUŽITÝ

ROCKETMEN: AXIS OF EVIL

Join Nick Sion a Alec Mink zachraňují solární systém ze spárů diktátorských legionářů. Nekončící multi-playerová vesmírná pouť je zaobalená líbivou cel-shade grafikou a říznutá prvky RPG. Postavy můžete upravovat a celý příběh projít za asistence až tří kamarádů.

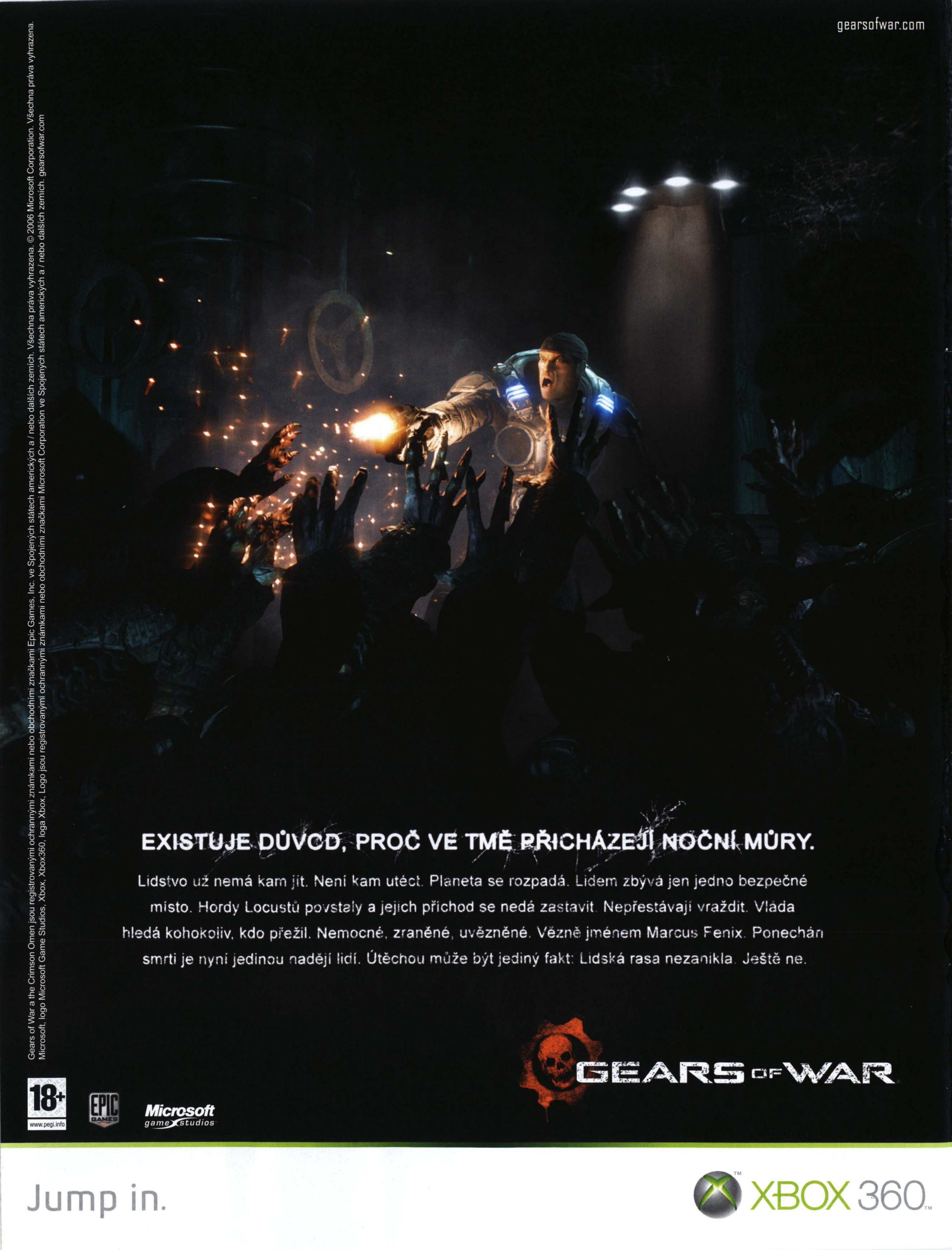
Ovládání:

- POHYB
- NEVYUŽITÉ
- STŘELBA
- A AKCE
- B LUP
- X NEVYUŽITÉ
- Y NEVYUŽITÉ

LT NEVYUŽITÉ · RT NEVYUŽITÉ · LB ZMĚNA ZBRANĚ · RB ZMĚNA ZBRANĚ

Plus dalších 6 her

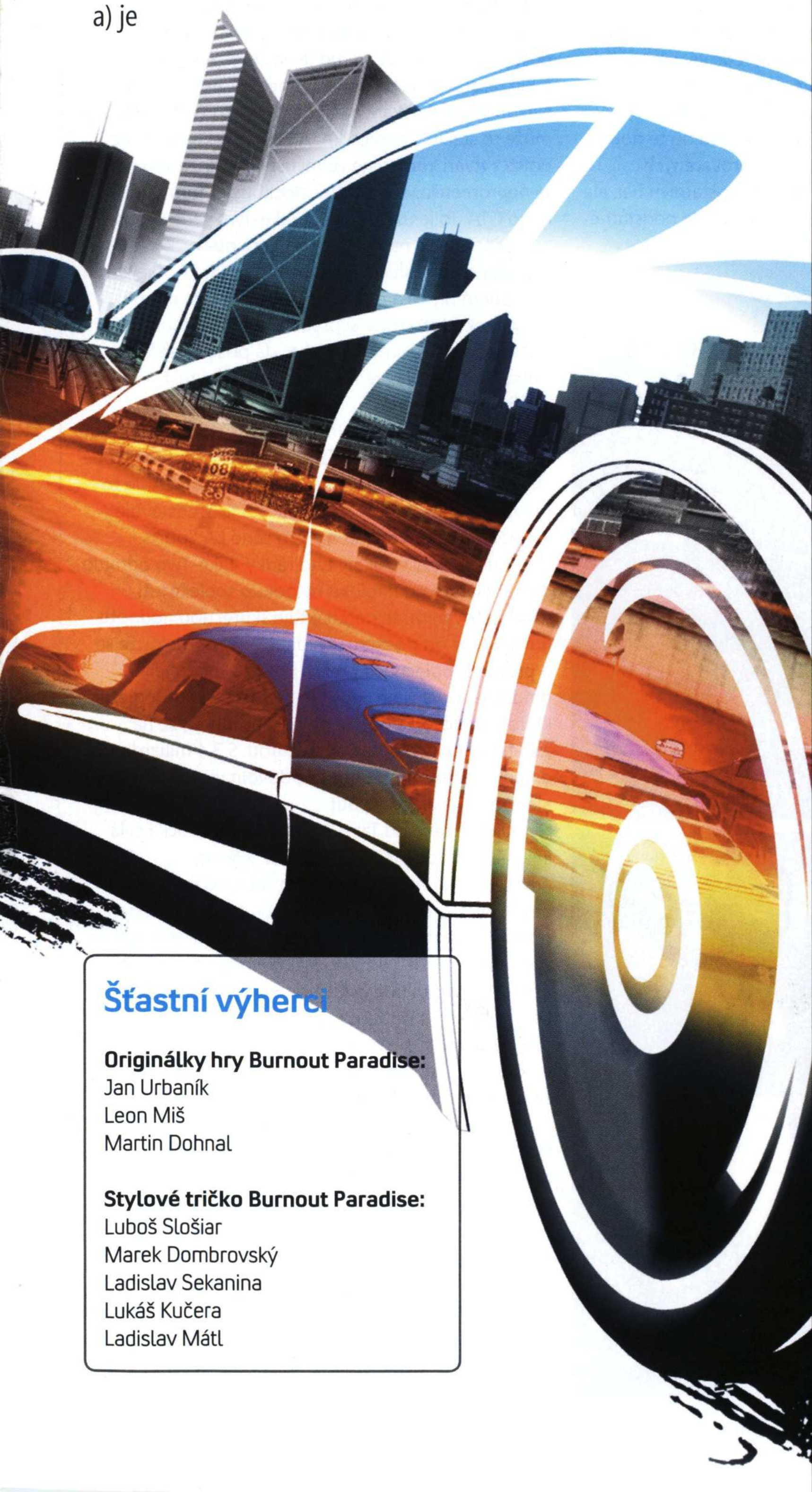
1/ The Orange Box
2/ Sega Rally
3/ The Simpsons Game
4/ FIFA 08
5/ Tron
6/ Poker Smash


gearsofwar.com
EXISTUJE DŮVOD, PROČ VE TMĚ PŘICHÁZEJÍ NOČNÍ MŮRY.
Lidstvo už nemá kam jít. Není kam utéct. Planeta se rozpadá. Lidem zbývá jen jedno bezpečné místo. Hordy Locustů povstaly a jejich příchod se nedá zastavit. Nepřestávají vraždit. Vláda hledá kohokoliv, kdo přežil. Nemocné, zraněné, uvězněné. Vězně jménem Marcus Fenix. Ponechán smrti je nyní jedinou nadějí lidí. Útěchou může být jediný fakt: Lidská rasa nezanikla. Ještě ne.
GEARS OF WAR
18+
www.pegi.info
EPIC GAMES
Microsoft game studios
Gears of War a the Crimson Omen jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Epic Games, Inc. ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. © 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena.
Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox360, loga Xbox, Logo jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. gearsofwar.com
Jump in.
XBOX 360

Výherci soutěže Burnout Paradise z OXM číslo 9

Správné odpovědi:

1. Takedown je ve slovníku série Burnout
c) likvidace protivníka na šrot, odborně zvaná „rozmáznutí o svodidla"
2. Paradise City má reálnou předlohu v
c) je fiktivním městem
3. Model poškození v Burnout Paradise
a) je



Šťastní výherci

Originálky hry Burnout Paradise:
Jan Urbaník
Leon Miš
Martin Dohnal

Stylové tričko Burnout Paradise:
Luboš Slošiar
Marek Dombrovský
Ladislav Sekanina
Lukáš Kučera
Ladislav Mátl

Výherci soutěže Devil May Cry 4 z OXM číslo 9

Správné odpovědi:

1. Jak se jmenují dva hlavní protagonisté hry Devil May Cry 4?
c) Nero a Dante
2. Co je to Devil Bringer?
a) Démonická paže hrdiny DMC 4
3. Producentem hry je:
b) Hiroyuki Kobayashi

Šťastní výherci

Originálky hry Devil May Cry 4:
Hedvika Jirková
Lukáš Dunajčík
Jan Novák
Petr Dolejší
František Drápala

Stylové tričko Devil May Cry 4:
Tomáš Dotzauer
Miroslav Zábranský
Petra Šlancarová
Arnošt Helesic
Helena Varkočková

Autor: Chris Morris

CHRIS MORRIS pracuje jako komentátor v herní branži po více než 12 let, kdy pro média zprostředkovává analýzy aktuálních událostí i trendů. Jeho výtvory se pravidelně každý týden objevují na serverech CNN.com a CNNMoney.com

Říše vrací úder

Electronic Arts nabízí 36 miliard Kč za anglické Take-Two. Co se stane, pokud uspějí?

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ

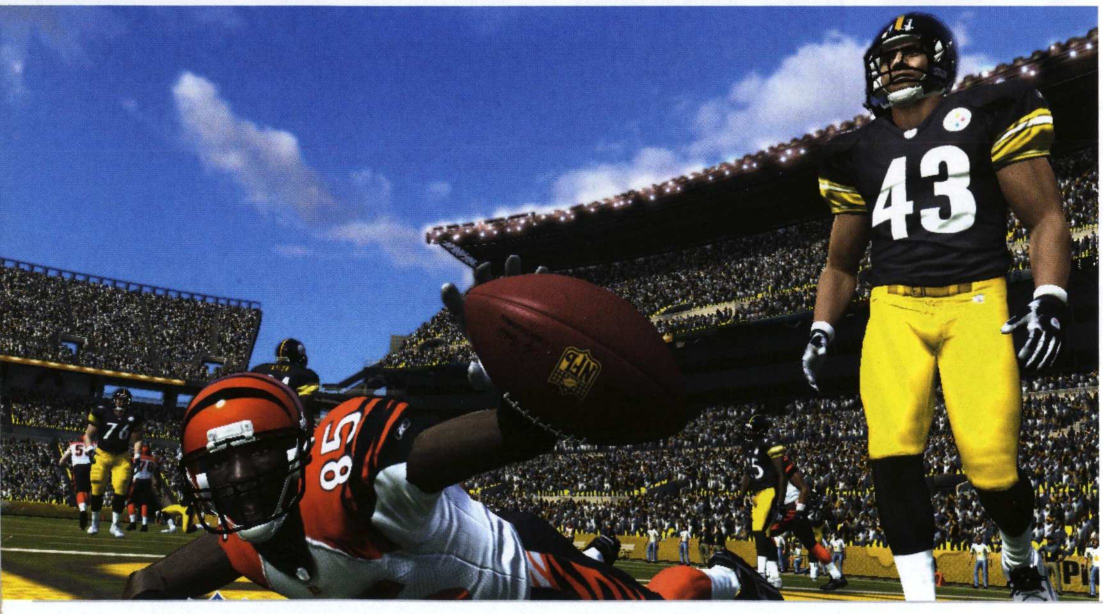
NENÍ TO TAK DÁVNO, co jsem v komentáři pro Oficiální Xbox magazín rozebíral různé způsoby, jakými se může EA zachovat ke spojení Vivendi a Activisionu. Po pár týdnech se zdá, že jeden z nich by se mohl stát skutečností. Nebo si to alespoň v EA přejí.

V rozmezí méně než dvou únorových týdnů EA ohlásila překvapivou snahu o převzetí anglických Take-Two, stejně jako novou pětiletou dohodu s americkou Národní fotbalovou ligou. V obou případech šlo o významné figurky na šachovnici, bezpochyby namířené proti Activision Blizzard.

Dohodou s NFL si EA pojistila svého sportovního živitele – sérii Madden. V roce 2004 EA pár měsíců před podepsáním první exkluzivní dohody s NFL oznámila analytikům, že hodlá za jakoukoliv cenu chránit své nejcennější intelektuální vlastnictví. Madden se od té doby vydal vyšlapanou cestou, v níž nepřekáží konkurence: díky brzké obnově smluv dokázala EA udržet konkurenci na hony daleko od dojné krávy, ve kterou se série i trh her o americkém fotbalu proměnily.

EA ale nezapomněla, stejně jako řada dlouholetých fanoušků série, na šrám, jenž utržila vznikem NFL 2k5 a jejím prodejem za směšnou cenu 20 dolarů. Madden i nadále svědomitě a přesvědčivě v prodejích překonával konkurenci, EA ale musela reagovat brzkým snížením prodejní ceny už na začátku listopadu, což bylo pro sérii jako takovou do té doby nezvyklé. Jako jedna z každoročně provařených značek sice Madden nemá sexappeal ostatních her, ale je stále hlavní koňskou silou, která oslovuje podstatně širší a lépe diverzifikovanou obec hráčů než většina hitovek napříč odlišnými žánry. Je také jednou z mála značek, která roste rok co rok. Dodnes díky ní EA utržila přes 2 miliardy dolarů z prodejů a v roce 2007 se Madden NFL 08 podílel na celkových čistých příjmech firmy významnými 11 %.

»Blockbustery jako GTA a Halo: To je území, kde si Take-Two vede skvěle



Activision Blizzard nepředstavuje v této oblasti riziko. Nemá divizi sportů, ale má prostředky na to ji vytvořit. Chránit status quo není v dnešní době dostačující, zejména pokud je na cestě Starcraft II a Blizzardi pracují na doposud neohlášeném MMO. Nákup studií BioWare a Pandemic jistě EA prospěje, ale může to stačit? Zatímco EA, Activision i Blizzard bez potíží vytváří komerčně velmi úspěšné hry, žádná z nich se neproměnila ve skutečný blockbuster formátu Halo nebo GTA. To je území, kde si Take-Two vede skvěle.

Zapomeňte na chvíli na veškeré obavy, které vás napadají v souvislosti s managementem EA, s jejich způsobem práce a efektem, který to může mít na Rockstary. Místo toho si představte, co se může stát, pokud mašinérie jménem EA vydá příští Grand Theft Auto. Odpověď je zřejmá: exponenciální růst v příjmech obou firem.

Nabízí se pochopitelně i druhý faktor: přetáhnout figurky Take-Two na vlastní šachovnici znamená i lépe chránit cenné portfolio sportovních her od EA. Je to právě 2K Sports, kdo v současné chvíli představuje jedinou reálnou konkurenci pro série EA Sports.

V době, kdy vznikaly tyto řádky, Take-Two odmítlo dvoumiliardovou nabídku na odkup společnosti s konstatováním, že nereflektuje skutečnou hodnotu firmy. EA už od počátku jevilo všechny náznaky, že se o převzetí společnosti pokusí i bez souhlasu jejího představenstva, a tzv. hostile offer (stejná strategie, kterou Microsoft používá na získání Yahoo) se na začátku března ukázala být realitou. S 3,4 miliardami dolarů v hotovosti si EA může dovolit jít do této bitvy – ale nemusí se jí to vyplatit.

Klíčové série od Take-Two – GTA, Bioshock i celá linie her od Sida Meiera – mají bez výjimky nevyčíslitelnou hodnotu. Ale bez lidí v pozadí, obyčejných programátorů, grafiků i producentů by postupně ztratily svůj lesk. Čím agresivnější strategii EA zvolí, tím více riskuje ztrátu klíčových osobností. Nejde přitom jen o Sida Meiera, Sama Housera nebo Kena Levina, které EA potřebuje udržet u kormidla. Desítky méně známých, ale nepochybně talentovaných vývojářů mohou hledat nový domov – a nemyslete si, že by je Activision Blizzard nepřivítal s otevřenou náručí.

Jak celá kauza pokročí? V době, kdy vznikaly tyto řádky, byly všechny možnosti otevřené a vy již pravděpodobně znáte konečné řešení. Ať už drama skončí jakkoli, neočekávejte, že EA změní někdy v blízké budoucnosti svou agresivní strategii. CEO firmy John Riccitiello se nebojí utrácet peníze, aby je vydělal jinde: ať už EA přidá GTA a další značky do svého portfolia, nebo se mu to nezdaří, můžete se vsadit, že se John už dávno poohlíží po další dravé (a volné) štice v rybníku herních společností.

SILNICE JE TVÝM MALÍŘSKÝM PLÁTNEM.
UMĚNÍ NA SILNICI. TAK SE TOTIŽ VYHRÁVAJÍ ZÁVODY. DRIFTY. SMYKY. GUMOVÁNÍ. VYHECUJ DAV A ZVYŠ SI SKÓRE PŘESNOU JÍZDOU VE VYSOKÉ RYCHLOSTI. KAŽDÝ TVŮJ MANÉVR SE PODEPÍŠE. NEJEN NA SILNICI, ALE TAKÉ V KŘEHKÉM SEBEVĚDOMÍ OSTATNÍCH ŘIDIČŮ. XBOX.COM/PGR4
PGR4
PROJECT GOTHAM RACING®
Microsoft game studios
BIZARRE CREATIONS
3+
www.pegi.info
© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360 jsou ochrannými známkami skupiny společností Microsoft
Jump in.
XBOX 360

Nejlepší hry jsou na Xbox 360.

Společenství začíná senzačními hrami a nikdy nekončí. Zvláště když se k němu dostanete přes nejlepší tituly jako Halo®3, Mass Effect, PGR4, Guitar Hero 3 a Call of Duty.

©2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360